DUNGEONS & DRAGONS® Supplemento

Rich Redman, Skip Williams,
James Wyatt

DEI E SEMIDEI

RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

REVISORI
MICHELE CARTER, DAVID NOONAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

ORGANIZZATORE REVISORI
KIM MOHAN

VICE PRESIDENTE & DIRETTORE DI R&D
PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENTE EDITORIALE
MARY KIRCHOFF

BUSINESS MANAGER
ANTHONY VALTERRA

RESPONSABILE DEL PROGETTO
MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
SAM WOOD

ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE
KYLE ANDERSON, GLEN ANGUS,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER,
TONY DITERLIZZI, JEFF EASLEY,
DONATO GIANCOLA, LARS GRANT-WEST,
REBECCA GUAY, MATT MITCHELL,
ERIC PETERSON, WAYNE REYNOLDS,
DARRELL RICHE, RICHARD SARDINHA,
BRAIN SNODDY WITH JUSTIN NORMAN,
ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

GRAFICI
DEE BARNETT, CYNTHIA FLIEGE,
SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

CARTOGRAFO
TODD GAMBLE

IMPAGINATORE
ERIN DORRIES

BIBLIOGRAFIA: Questo libro contiene materiale originariamente pubblicato nei seguenti libri e accessori D&D®: *Il Pugno e la Spada* di Jason Carl; *Il Tomo e il Sangue* di Bruce R. Cordell e Skip Williams; *Difensori della Fede* di Rich Redman e James Wyatt; *Il Canto e il Silenzio* di David Noonan e John D. Rateliff; *Signori delle Terre Selvagge* di David Eckelberry e Mike Selinker; *Avventure Orientali* di James Wyatt; e FORGOTTEN REALMS® *Ambientazione* di Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Willliams, eRob Heinsoo.

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
CHIARA BATTISTINI,
ROBERTO FIORUCCI,
MARCO PICONE,
MAURIZIO VAGGI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Elenco delle Tabelle

Elenco dei Riquadri

INTRODUZIONE

Le divinità: esseri spirituali che personificano i principi più sommi (nonché i più banali) dell'etica e della morale, oltre a tutti gli aspetti dell'esistenza mortale... oppure semplici mostri *incredibilmente* potenti?

La risposta a questa semplice domanda, simile a tante altre presenti nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS sta a chi legge questo manuale, e influenzerà in maniera profonda l'uso che di questo manuale si farà. Per quanti sono morbosamente interessati alla possibilità che Heironeous sconfigga Thor in battaglia, ecco un elenco di regole e statistiche che risolvono la questione (secondo i primi test di gioco, comunque, possiamo dirvi che questa possibilità è piuttosto remota). D'altro canto, per chi desidera creare un pantheon ricco di dettagli e di realismo per la propria campagna, un gruppo di dei che forgino il corso degli eventi in avventure dagli epici contorni, divinità che ispirino chierici, druidi, paladini e tutti gli altri personaggi della campagna verso le somme vette dell'eroismo e gli abissi più cupi della malvagità... beh, qui sono raccolti gli strumenti adatti anche a costoro.

DEI E SEMIDEI

Questo manuale può aiutare a stabilire il ruolo delle divinità nelle campagne, a partire dalle filosofie che essi seguono per giungere sino alla loro Classe Armatura.

Il **Capitolo 1: Le divinità in gioco** punta sul ruolo degli dei e delle religioni nel gioco di D&D. Discute i diversi modelli religiosi, dal cosiddetto "pantheon lasco" tipico di D&D ed esemplificato dalle divinità descritte nel *Manuale del Giocatore* a modelli alternativi, quali il monoteismo, il dualismo e l'animismo. Sono presenti discussioni sui culti misterici e approcci alternativi ai pantheon. Il capitolo descrive altresì l'influenza degli dei sulla campagna, l'aspetto delle divinità e il loro stile di vita. Si conclude con alcuni suggerimenti concreti su come costruire un pantheon personale di divinità nella propria campagna.

Il **Capitolo 2: Definire le divinità** si addentra nell'analisi delle regole che contraddistinguono gli dei. Introduce il concetto di grado divino come misura del potere del dio, e stabilisce le possibilità di una divinità che possieda un certo grado divino, allo stesso modo di tante altre capacità dei personaggi. Ercole potrà pur avere un punteggio di Forza di 55 (come Kord, del resto), ma si tratterà pur sempre di un punteggio di Forza, che funziona esattamente come quello di un personaggio o di un mostro.

Nel corso di un'approfondita disamina delle caratteristiche divine, si leggerà delle capacità e dei poteri che gli dei condividono. In seguito, verrà definito il concetto di area di influenza, e le descrizioni di quasi cento capacità divine primarie (poteri speciali disponibili solo per le divinità). Il capitolo presenta inoltre trenta talenti che gli dei possono acquisire, al di là dei talenti già descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Il Capitolo 2 prosegue con suggerimenti per il Dungeon Master sul modo di giocare una divinità. Descrive due tipi di servitori divini, il delegato e il supplicante, e si conclude con informazioni sulla legenda che caratterizza le descrizioni delle divinità (argomento principale dei quattro capitoli successivi).

Il **Capitolo 3: Il pantheon di D&D** descrive un gruppo di divinità create espressamente per il gioco DUNGEONS & DRAGONS. La maggior parte di questi dei è stata introdotta nel *Manuale del Giocatore* (vedi la descrizione del chierico nel Capitolo 3 e la discussione sulle religioni nel Capitolo 6 di quel manuale), e sono anche rapidamente descritti nel Capitolo 6 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Quattro membri del pantheon di D&D sono presentati qui per la prima volta: Bahamut e Tiamat, le divinità dei draghi, come anche Kurtulmak e Lolth. Se si desidera che la cosmologia e le divinità della campagna si adattino alle informazioni contenute nei manuali base di D&D, il pantheon di D&D è la soluzione ideale.

Il **Capitolo 4: Il pantheon olimpio** è il primo di tre capitoli dedicati ai pantheon mitologici, vagamente basati sulle religioni storiche. Le divinità del pantheon olimpio erano venerate nell'antica Grecia, e molti di questi nomi sono ben noti nella letteratura contemporanea, così come nelle leggende e nei cicli classici in cui sono apparsi per la prima volta. Il capitolo ha inizio con una breve discussione sulla teologia e sulla cosmologia olimpia, e passa poi a descrivere le statistiche dettagliate e le informazioni generiche su ciascuna delle diciannove divinità che compongono il pantheon. In seguito è presente una breve trattazione sulla filosofia teologica nota come l'Accademia, e una sezione sui mostri olimpi, la quale include due tipi di ciclopi e una razza di folletti chiamati fauni.

Il **Capitolo 5: Il pantheon faraonico** ripete la medesima struttura del Capitolo 4. Il testo riassume i precetti basilari della religione dell'antico Egitto, e offre in seguito una descrizione minuziosa per ciascuna delle quattordici divinità del pantheon. Al termine del capitolo si troveranno le descrizioni di due nuove armi, le statistiche di gioco per il servitore di Seth (un nuovo mostro) e i dettagli su un nuovo archetipo, la mummia superiore.

Il **Capitolo 6: Il pantheon asgardiano** si occupa degli dei delle antiche religioni scandinave. Dopo le descrizioni sulle venti divinità del pantheon, si trova una sezione sui mostri di Asgard, inclusi tre tipi di einherjar, due tipi di giganti e le valchirie. Alla fine del capitolo è presente una nuova classe di prestigio, il berserk, particolarmente adatta al pantheon asgardiano.

Il **Capitolo 7: Altre religioni** fornisce un esempio di tre modelli religiosi alternativi: una religione monoteistica (il Culto del Sole), una dualistica (il Sentiero della Luce), e un culto misterico non connesso ad un pantheon specifico (Dennari). Tali religioni sono interamente fantastiche, e non derivano da dati storici. Il capitolo include anche due nuove classi di prestigio: il giustiziere di Taiia e il soldato della luce.

L'Appendice 1: Domini e incantesimi fornisce i dettagli su tutti i domini utilizzati in questo manuale, compresi tredici nuovi domini che non compaiono nel *Manuale del Giocatore*. Contiene anche dodici nuovi incantesimi, ciascuno dei quali è associato a uno dei nuovi domini.

L'Appendice 2: Ascensione divina descrive il processo dell'ascensione divina, grazie al quale un personaggio giocante può divenire una divinità (se questa possibilità è lecita in una campagna).

Dei e Semidei estende le avventure di D&D a nuovi e impensati livelli di immaginazione. Questo manuale contiene tutte le risposte di cui può aver bisogno un Dungeon Master che desidera far giocare alle divinità della sua campagna un ruolo più significativo, e anche il giocatore che vuole sapere come rapportare il proprio personaggio alle entità divine che presiedono l'universo troverà le informazioni di cui necessita.

Illus. di A. Swekel

LE DIVINITÀ IN GIOCO

CAPITOLO UNO

Di norma le divinità e le religioni ad esse collegate rivestono un ruolo importante nelle campagne di DUNGEONS & DRAGONS. I loro seguaci mortali, che si tratti di un chierico di Fharlanghn abituato a salmodiare un "Ave Fharlanghn, o possente Fharlanghn!" ogniqualvolta lanci un incantesimo *curare* oppure del culto malvagio insediato sotto il Tempio del Male Elementale, sono onnipresenti nel gioco, e i poteri che essi servono sono altrettanto importanti, anche se più distanti.

Questo capitolo affronta il tema del ruolo di tali forze nelle campagne, attraverso due sezioni distinte. Dapprima discute vari modelli di religioni: i pantheon, il monoteismo, il dualismo, l'animismo, i culti misterici e le credenze non divine (forze e filosofie). Occorrerà decidere quale tra questi modelli sia il più adatto alla campagna, prima di riempire di divinità il mondo. In secondo luogo, questo capitolo induce il lettore a prendere varie decisioni sulla natura degli dei nella sua campagna. Si tratta di divinità effettivamente coinvolte nei fatti del mondo, o remote e passive? Il loro potere deriva dai seguaci o da qualche altra fonte esterna, oppure vengono venerate a causa del potere che mostrano? Possono essere uccise?

Una volta prese tali decisioni sulla natura delle religioni nella campagna e sulle divinità riverite, il lettore sarà pronto a costruire davvero il suo pantheon, e l'ultima sezione del capitolo offrirà un'ulteriore guida a questo processo.

LA NATURA DELLE RELIGIONI

Nei loro piani di origine, le divinità non sono come cattedrali nel deserto. Quasi per definizione, le divinità di D&D interagiscono con i mortali, e di norma si aspettano (o impongono) di essere venerate da essi, i quali devono adottare un codice di condotta adeguato. In altre parole, le divinità sono parti integranti delle religioni, centro focalizzatore di culti e chiese, oggetto di riverenza e rituali vari, collettori di preghiere e sacrifici.

In un'ambientazione fantasy, così come nel mondo reale, la religione può assumere molti aspetti. Il presupposto generico, implicito nel *Manuale del Giocatore*, è che alcune divinità raggruppate senza vincoli troppo rigidi formino un pantheon, cioè una raccolta di dei non unificati da un'unica dottrina o filosofia. *Dei e semidei* fa riferimento a questo modello chiamandolo pantheon lasco. Anche altri gruppi di dei, come le divinità faraoniche, formano un pantheon, ma la venerazione nei confronti di una divinità è più strettamente collegata a quella nei confronti delle altre. Tutte le divinità mostrano un certo rispetto per un particolare principio filosofico o per qualche divinità suprema. Nel caso del pantheon faraonico, ad esempio, gli dei sono molto legati a Maat, il principio dell'ordine divino nell'universo. I pantheon di questo tipo sono definiti coesi.

Non tutte le religioni di un mondo fantasy devono necessariamente ruotare intorno ad un pantheon di divinità. Nella propria campagna sarà possibile creare religioni monoteistiche (in cui si venera una singola divinità), sistemi dualistici (centrati su due divinità o due forze), culti misterici (che contemplano una devozione personale ad un'unica divinità, di solito come parte del sistema di un pantheon), religioni animistiche (che venerano gli spiriti della natura), o anche forze e filosofie che non hanno nulla a che vedere con gli dei. Questa sezione affronta il tema del funzionamento della religione in ciascuno di questi sistemi: il modo in cui la gente osserva i riti, in cui i chierici attingono il loro potere, nonché altre implicazioni pratiche per una campagna.

PANTHEON LASCHI

I fondamenti religiosi di un pantheon lasco sono quelli descritti nel *Manuale del Giocatore*. Un certo numero di divinità governa i diversi aspetti dell'esistenza dei mortali, mantenendo una certa collaborazione o competizione nell'amministrare le questioni dell'universo. La gente si raduna nei templi per venerare divinità come Pelor, oppure si riunisce in luoghi occulti per riverire Erythnul.

Ogni divinità in un pantheon lasco possiede un'area di influenza ed è responsabile della diffusione dei valori che propone, sia nel mondo mortale che in quello divino. Heironeous, il dio della virtù, attira al suo servizio chierici e paladini, e li incoraggia a diffondere nella società gli ideali di una battaglia onorevole. I suoi seguaci spargono nelle società da cui provengono le nozioni di cavalleria e giustizia. Anche nell'interminabile guerra contro Hextor, Heironeous promuove la sua area di influenza: una guerra combattuta in maniera nobile, per la causa della giustizia.

In modo simile, Hextor promuove l'idea di guerra e tirannia per il tramite delle azioni sue e dei suoi seguaci. I suoi chierici predicano la prontezza militare e un'azione veloce e severa in risposta a tutti i torti subiti. Nel reame divino, Hextor combatte la sua battaglia contro Heironeous a modo suo: nel modo più brutale, distruttivo e subdolo possibile.

Di solito gli individui, chierici e laici, riveriscono principalmente una divinità di un pantheon lasco più di tutte le altre, e la selezionano come patrona. Dato, tuttavia, che ogni dio è il signore indiscusso di tutto ciò che è legato alla sua area di influenza, i laici inoltrano spesso preghiere e sacrifici a divinità diverse dal loro patrono, fin tanto che questi altri dei non sono legati al loro patrono in termini di inimicizia. Anche un devoto seguace di Heironeous farebbe bene ad offrire un dono a Fharlanghn prima di intraprendere un viaggio, ad esempio, e potrebbe anche innalzare una preghiera a Wee Jas durante un funerale. Di contro, nessun fedele di Heironeous degno di tale nome penserebbe mai di dedicare un sacrificio a Hextor, dato che queste due divinità sono nemiche giurate.

Non tutti gli esseri viventi selezionano un patrono, anche se per lo più la gente dimostra una certa devozione nei confronti di alcuni dei. Nella maggior parte dei pantheon laschi, non esiste alcuna penalità per non selezionare una divinità patrona. Al momento della morte, la gente troverà di certo un luogo dove risiedere sui Piani Esterni: le anime si recano semplicemente al piano che corrisponde al loro allineamento. I benefici per aver servito una divinità possono essere notevoli in questa vita e nell'aldilà, ma non è prevista alcuna punizione per chi non si affida ad un singolo dio, né per chi trascura di compiere i sacrifici dovuti.

Esistono tuttavia delle eccezioni. Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®, ad esempio, le anime di chi non possiede un patrono sono costrette a vagare per il Piano del Fato fino al momento in cui una divinità pietosa non le accoglie oppure un demone o un diavolo predone non le catturi e le trascini a servire nella guerra infernale che si combatte da sempre. Le anime dei "miscredenti", coloro che si oppongono attivamente alla venerazione delle divinità, vengono legate al muro vivente della Città del Giudizio, da cui non potranno mai più tornare. Nel mondo di Toril, non sorprende che praticamente chiunque veneri un patrono.

In un certo senso, un pantheon lasco è come una serie di piccole religioni distinte, ognuna delle quali fa riferimento ad una divinità. Ogni religione possiede un codice etico particolare, professa alcuni riti e racconta miti che riguardano la propria divinità, senza fare alcun riferimento ad altre divinità (tranne per i casi di conflitti specifici tra due dei, come nel caso di Heironeous ed Hextor, oppure di Corellon Larethian e Gruumsh). Naturalmente, anche i seguaci più devoti di una certa divinità riconoscono l'esistenza e il potere di altri dei e talora offrono sacrifici anche a loro, ma venerano solamente una divinità alla volta.

Per quanto riguarda le meccaniche di gioco, il pantheon lasco è il modello più semplice da adottare in una campagna, dato che è la base del gioco di D&D. È sufficiente sostituire il proprio pantheon a quello descritto nel *Manuale del Giocatore*. La maggior parte delle linee guida fornite in questo capitolo si applicano direttamente al modello di pantheon lasco, ed è necessario decidere quanti dei possono esistere, quali dei esistono in realtà e la provenienza dei loro poteri (si veda "La natura dello status divino", di seguito).

PANTHEON COESI

Mentre le divinità di un pantheon lasco sono al centro di molte e diverse religioni, un pantheon coeso è centrato su un unico culto. I seguaci di tale religione possono riverire tutti gli dei, oppure solo un numero ristretto di essi, o anche solo uno, ma, qualsiasi sia la loro scelta, tutti condividono un sistema di credenze mitiche e morali, oltre che un certo numero di rituali.

Esempi di pantheon coesi sono il pantheon olimpio, quello faraonico e quello asgardiano, descritti nei Capitoli 4, 5 e 6. Tutti gli dei del pantheon olimpio riconoscono come loro condottiero (e spesso come loro padre) Zeus, così come gli dei di Asgard riconoscono Odino. Il pantheon faraonico ruota intorno alle politiche del regno dei mortali, all'idea di un sovrano divino (il faraone) e al concetto di un ordine divino nell'universo (Maat).

Come gli dei di un pantheon lasco, anche le divinità di un pantheon coeso possiedono ciascuna la propria area di influenza. All'interno dei loro pantheon, Ares e Odino sono due divinità della guerra molto simili a Hextor e Heironeous, e perseguono fini analoghi. Afrodite e Freya si occupano delle questioni di cuore, mentre Atena e Thot presiedono agli aspetti legati all'apprendimento e alla conoscenza.

Alcuni individui, di solito chierici piuttosto che laici, si dedicano a singole divinità di un pantheon coeso, spesso come membri di un culto misterico (vedi sotto). Molti altri, compresi molti chierici, sono devoti all'intero pantheon. Come nel caso di un pantheon lasco, un seguace del pantheon olimpio offre sacrifici a Demetra per assicurarsi un buon raccolto, a Poseidone quando conta di affidarsi al mare, ad Afrodite nel momento in cui è coinvolto in una vicenda amorosa e ad Apollo per la salute fisica. I sacrifici che ogni dio si attende fanno parte della dottrina comune a tutto il pantheon, e talora gli dei condividono anche gli stessi templi.

Molti pantheon coesi possiedono uno o più divinità aberranti, il cui culto non è approvato dai chierici di un pantheon. Si tratta di solito di divinità malvagie, nemiche del pantheon, come i Titani (pantheon olimpio), Seth (pantheon faraonico) e Loki (pantheon asgardiano). Tali divinità possiedono culti propri e attraggono come seguaci i fuori casta e i malvagi più perversi. I loro culti richiamano alla mente i culti misterici, e i membri di questi culti sono rigorosamente devoti ad un unico dio, anche se spesso offrono sacrifici formali nei templi dedicati alle divinità del pantheon.

GLOSSARIO DIVINO

I termini seguenti sono utilizzati di frequente in *Dei e Semidei*.

Animismo: Credenza secondo la quale un certo numero di spiriti esercita un'influenza concreta sulla vita naturale.

Area di influenza: Uno o più aspetti del mondo di cui è responsabile una divinità. Ad esempio, l'area di influenza di Thor include le tempeste.

Culto misterico: Una società segreta, solitamente devota alla venerazione di un'unica divinità.

Divinità: Un dio. Le divinità possiedono dei gradi divini che vanno da 0 a 20.

Dualismo: Credenza in due divinità, spesso antagoniste.

Grado divino: Misura del potere di una divinità. Più la divinità è potente, maggiore sarà il suo grado divino.

Laico: Un seguace che non riceve incantesimi da una divinità. All'interno di una religione, spesso ci si riferisce ai non chierici chiamandoli laici.

Monoteismo: Credenza in un'unica divinità. Molte religioni moderne del mondo reale sono monoteistiche.

Mortale: Una creatura priva di gradi divini. I mortali includono umanoidi, esterni e le altre creature descritte nel *Manuale dei Mostri*.

Pantheon: Un gruppo di divinità. Ogni ambientazione di D&D possiede il proprio pantheon, e alcune ne possiedono più d'uno.

Patrono: La divinità particolarmente venerata da un individuo. Il patrono di Jozan, ad esempio, è Pelor.

Politeismo: Credenza in molte divinità. La maggior parte delle ambientazioni di D&D, compresa quella descritta nel *Manuale del Giocatore*, sono politeistiche.

Un pantheon coeso richiede solo alcune piccole modifiche rispetto alle regole standard di D&D. I chierici possono selezionare un patrono specifico, nel qual caso selezionano i loro domini tra quelli offerti dalla divinità, oppure entrano al servizio dell'intero pantheon, e allora possono scegliere due domini fra tutti quelli offerti da tutte le divinità del pantheon, escluse le divinità aberranti. Un chierico del pantheon faraonico, ad esempio, potrebbe selezionare come domini Sole (fornito da Ra-Harakhti) e Fortuna (fornito da Bes). Un chierico può selezionare un dominio di allineamento solo se il suo allineamento si adatta a quel dominio. L'allineamento del chierico deve adeguarsi a quello di una divinità del pantheon (escluse le divinità aberranti).

Un pantheon coeso è più incline di uno lasco a limitare il numero possibile di divinità e l'eventualità di ascensione divina. Lo status divino può essere impartito, ma raramente è acquisito (vedi "La natura dello status divino", sotto).

CULTI MISTERICI

Un culto misterico è un'organizzazione religiosa segreta basata su un rituale di iniziazione, durante il quale l'iniziato si identifica misticamente nel dio che intende venerare. I culti misterici sono generalmente devoti ad un'unica divinità, o tutt'al più ad una manciata di divinità legate tra loro (si vedano le descrizioni di Demetra e Dioniso nel Capitolo 4 e quella di Thot nel Capitolo 5 per alcuni esempi di culti misterici). I culti misterici ruotano intorno alle persone come individui, e si fondano sul personale rapporto dell'iniziato con il dio e sulle esperienze salvifiche.

Un culto misterico in effetti è uno specifico tipo di fede all'interno di un pantheon lasco o coeso, piuttosto che una religione avulsa da un pantheon. Anche se il dio venerato dal culto misterico fa parte di un pantheon coeso, il culto misterico in sé è più simile alla venerazione che si porta ad una divinità di un pantheon lasco. Va considerato come religione a sé stante, indubbiamente collegato ai miti e ai rituali del pantheon di riferimento, ma anche ricco di miti e rituali propri.

I miti di un culto misterico sono il suo elemento essenziale. La storia del dio coincide con la fondazione del culto, e viene fatta rivivere (simbolicamente) durante il rituale di iniziazione al culto. Il mito di fondazione di un culto misterico di solito è semplice, e comprende generalmente la morte e la resurrezione del dio, oppure un viaggio verso il regno degli inferi e il ritorno da quei luoghi. Le divinità del sole, della luna e dell'agricoltura (le cui aree di influenza riflettono i cicli della natura) sono spesso al centro di culti misterici.

Il rituale di iniziazione al culto segue le indicazioni fornite nel mito fondante. I neofiti seguono il percorso compiuto dal dio per poter condividere il suo destino. Nel caso di dei che muoiono e resuscitano, la morte (simbolica) dell'iniziato rappresenta l'idea del termine della vita precedente e della rinascita in un'esistenza trasformata. Gli iniziati conducono una nuova vita, restando in parte sul piano delle questioni umane, ma elevandosi del resto a questioni di natura e interesse divino. All'iniziato viene assicurato un posto nel regno del dio dopo la morte, ma anche una nuova e profonda comprensione del senso della sua vita terrena.

In quanto sottotipo di un sistema religioso basato sui pantheon, un culto misterico non ha bisogno di alcuna modifica speciale rispetto alle regole standard che riguardano i chierici e i loro patroni.

MONOTEISMO

Le religioni monoteistiche venerano un'unica divinità, e, talora, negano l'esistenza di altre divinità. Se si introduce una religione monoteistica in una campagna, occorre decidere se esistono o meno altri dei. Anche se non ne esistono, le altre religioni possono coesistere con quella monoteistica. Se possiedono chierici capaci di lanciare incantesimi, questi ultimi potrebbero essere forniti dall'unico dio davvero esistente, da spiriti inferiori che non siano realmente dei (compresi, magari, demoni e diavoli potenti), oppure semplicemente dalla fede, per quanto mal riposta, dei seguaci.

Diversamente dagli dei di un pantheon, la divinità di una religione monoteistica pretende di essere riverita in modo esclusivo. Di solito, una tale divinità possiede un'area di influenza molto estesa, ed è rappresentata come l'onnipotente creatore di tutto ciò che esiste, attento a qualsiasi aspetto dell'esistenza. Per questo motivo, un seguace di questa religione offre preghiere e sacrifici sempre allo stesso dio, a prescindere dal bisogno particolare di un momento. Che stia marciando verso la guerra, che si metta in viaggio o che speri di conquistarsi la simpatia di qualcuno, il seguace impetra sempre l'intervento del medesimo dio.

Le religioni monoteistiche promettono sovente conseguenze terribili per chi non adotta come patrono il loro dio, sia che la gente veneri un altro ("falso") dio, sia che non veneri proprio nessuno. Tali religioni confinano con il dualismo (vedi sotto), dove esiste un paradiso, nei piani esterni, riservato alle anime dei fedeli, e un altro piano di tormento per le anime di chi non ha venerato il dio mentre era in vita. Altre religioni monoteistiche sono più universali, e insegnano che esiste solo un Piano Esterno (che corrisponde all'unica divinità), nel quale tutte le anime, presto o tardi, giungono a riposare.

La religione monoteistica è probabilmente il sistema più differente dalle regole base di D&D, e richiede alcune modifiche per poter funzionare con i chierici. In alcuni casi, la divinità di una religione monoteistica potrebbe offrire accesso ad ogni dominio clericale, mentre in altri casi potrebbe concedere di selezionare solo un vasto sottogruppo dei domini possibili. Il dio di una religione monoteistica riceve un numero di capacità divine primarie bonus sufficiente a consentirgli l'accesso a quindici domini. Tuttavia, la divinità non ottiene le capacità magiche o i poteri concessi da questi domini extra. Ad esempio, Taiia, la divinità monoteistica descritta nel Capitolo 7, fornisce l'accesso a venti domini. Possiede la capacità divina primaria Dominio Extra per cinque domini (oltre ai tre che possedeva in origine), e pertanto può utilizzare i poteri di dominio e gli incantesimi di otto di tali domini, ma non degli altri dodici.

Diversi chierici della stessa divinità possono godere di capacità ben diverse. Un chierico di Taiia può venerare l'aspetto di Distruttore e selezionare i domini Forza e Guerra, mentre un altro potrebbe venerare il suo aspetto di Creatore e selezionare i domini Conoscenza e Magia. In alcune religioni, i chierici possono raggrupparsi in ordini religiosi in modo da distinguere meglio tra i chierici che selezionano domini diversi. Ad esempio, la chiesa di Taiia include un ordine chiamato la Fiamma Purificatrice, i cui membri scelgono di solito tra i domini Distruzione, Guerra, Legge e Morte. La stessa chiesa include anche un ordine di devoti chiamato il Cammino del Sole, i cui membri di solito scelgono tra i domini Bene, Guarigione e Protezione.

Al posto di una chiesa composta da ordini diversi, alcune religioni monoteistiche descrivono i diversi aspetti della loro divinità. Un medesimo dio può apparire nei suoi diversi aspetti di Creatore e Distruttore, e i chierici di quel dio possono concentrarsi su un aspetto o su un altro, per determinare su questa base l'accesso ai domini e magari anche il loro allineamento.

Le divinità più universali offrono accesso a tutti i domini di allineamento (Legge, Caos, Bene e Male). Come nel caso di un pantheon coeso, tuttavia, nessun chierico può scegliere un dominio di allineamento che non si adatti al suo allineamento. Se la mente di un dio universale può contenere tendenze diametralmente opposte, come nel caso di domini di allineamento in conflitto tra loro, le menti dei mortali sono molto più limitate.

In una religione monoteistica, l'allineamento di una divinità è un aspetto particolarmente importante. Le divinità più universali sono neutrali e consentono ai chierici di professare qualsiasi allineamento, incluso il neutrale. Altre divinità possiedono allineamenti differenti (di solito buono), e possono concedere o meno ai chierici di violare la regola generale per cui l'allineamento di un chierico debba essere entro un "passo" dal loro. Alcune divinità buone sono venerate da chierici malvagi, anche se è possibile che tali chierici ottengano in effetti i loro incantesimi da un'altra fonte, come un diavolo, un demone o un celestiale, o semplicemente dal potere della loro fede. Bisognerebbe considerare attentamente se si vuole bandire l'esistenza di determinati chierici di un certo allineamento; di norma, è meglio consentire l'esistenza di chierici di qualunque allineamento.

Anche i diversi ordini presenti all'interno di una chiesa, o i diversi aspetti di un'unica divinità, possono avere allineamenti differenti. In questo caso, si applica la regola generica: l'allineamento di un chierico deve essere entro un "passo" da quello del suo ordine o dell'aspetto selezionato.

Se il dio di una religione monoteistica è buono e i chierici malvagi ottengono i loro incantesimi da una fonte malvagia, la religione diviene dualistica. L'unica vera distinzione in questo caso è il potere della forza malvagia, e la distinzione è puramente filosofica, non pratica. Non importa se la forza malvagia principale è un signore dei de-

moni o un dio, fintanto che esiste ed è disposto a concedere incantesimi a coloro che lo servono.

In generale, il dio di una religione monoteistica nasce con uno status divino, e non esiste alcuna possibilità di ascensione divina (sebbene ai mortali sia consentito di ascendere ad uno status semidivino, magari ad un grado divino 0, in qualità di agenti eletti dalla divinità). In effetti, una religione monoteistica è limitata ad un totale di 20 gradi di potere divino, tutti concentrati in un'unica divinità (ma possono esistere tutti gli individui di grado divino 0 che si desidera). Tuttavia, una religione monoteistica potrebbe focalizzarsi su una divinità che ha acquisito la sua posizione uccidendo l'unica divinità preesistente, oppure distruggendo tutte le altre divinità esistenti nella storia recente o mitologica. In tal caso, un mortale potrebbe teoricamente rimpiazzare una divinità e divenire a sua volta l'essere supremo.

DUALISMO

Una religione dualistica concepisce il mondo come teatro del conflitto tra due divinità o due forze divine diametralmente opposte. Per lo più, le forze in questione sono il bene e il male, oppure due divinità che rappresentano tali forze. In alcuni pantheon, le forze o le divinità della legge e del caos si trovano ai due punti opposti di un sistema dualistico. Vita e morte, luce e oscurità, materia e spirito, corpo e mente, salute e malattia, purezza e corruzione, energia positiva e negativa... l'universo di D&D è pieno di opposizioni che potrebbero fungere da termini di una religione dualistica. Quale che sia la contrapposizione presente, tuttavia, si ritiene di norma che una delle due metà sia "buona" (benefica, bella o sacra), e l'altra "cattiva", se non esplicitamente malvagia. Se il conflitto fondamentale di una religione è espresso nell'opposizione tra materia e spirito, i seguaci di quella religione crederanno che una delle due (di solito la materia) sia malvagia, e l'altra (lo spirito) buona, e pertanto cercheranno di affrancare i loro spiriti dal mondo materiale e dalla sua malvagità, per mezzo dell'ascetismo e della contemplazione.

Esistono anche rari sistemi dualistici nei quali si ritiene che le due forze opposte debbano rimanere in equilibrio nell'universo, sempre tese in direzioni opposte ma legate tra loro, in un processo di tensione creativa.

La maggior parte delle religioni dualistiche contempla due divinità, ma in alcune si fronteggia un certo numero di divinità disposte sui lati opposti del grande conflitto tra bene e male (o tra legge e caos). Se non prevedono emissari divini, molte religioni dualistiche possiedono almeno emissari di spiriti inferiori (compresi, magari, spiriti potenti di grado divino 0) su entrambi i fronti del conflitto. La distinzione basilare tra una religione dualistica e una monoteistica che considera una forza oppositiva potente è che, nel primo caso, si crede nell'uguaglianza tra le due forze: nessuna delle due esisteva prima dell'altra, nessuna è più potente dell'altra, e magari nessuna può esistere senza l'altra, a dispetto della loro eterna inimicizia.

La maggior parte dei seguaci di una religione dualistica venera la forza ritenuta "buona". I fedeli della divinità buona si affidano al potere di quel dio affinché li protegga dalle forze della divinità malvagia e dalle calamità che questa arreca. Dato che la divinità malvagia è considerata, in molte religioni dualistiche, come la fonte di tutto ciò che è negativo per l'esistenza umana, solo i perversi e i depravati possono nutrire una reale venerazione per tale malvagio abominio. Ciononostante, mostri e creature immonde spesso militano nelle fila della divinità malvagia, così come alcuni culti oscuri che si riuniscono in segreto. Laddove i testi ufficiali di una religione dualistica prevedono solitamente che la divinità buona finirà di certo per trionfare in uno scontro finale dai tratti apocalittici, le forze del male credono invece che l'esito di tale battaglia non sia predeterminato, e si danno da fare per promuovere gli scopi del loro dio.

Le divinità di un sistema dualistico mantengono aree di influenza piuttosto vaste. Tutti gli aspetti dell'esistenza riflettono lo scontro dualistico, e tutto ricade in uno dei due schieramenti. Se il giorno è buono, la notte è cattiva; se il fuoco è cattivo, l'acqua è buona. L'agricoltura, la pietà, il cielo, la medicina e la poesia potrebbero essere parte delle aree di influenza della divinità buona, mentre l'odio, la terra, la malattia e la guerra potrebbero appartenere alla divinità malvagia. Come nel caso di un pantheon, ogni divinità non può in alcun modo esercitare un controllo sulle aree di influenza delle altre (la divinità buona non può provocare malattie, né quella malvagia può curarle).

In una cosmologia definita da un eterno conflitto tra il bene e il male, si presuppone che i mortali si schierino da un lato o dall'altro. Se il futuro riserva un'apocalittica battaglia tra le due forze, di certo il vincitore di questa battaglia ricompenserà i mortali che l'hanno aiutato a raggiungere il successo, e punirà chi sosteneva l'altra fazione. Solitamente i testi consolidati di molte religioni dualistiche predicono la vittoria definitiva del bene sul male, e spingono dunque i mortali ad allinearsi dalla parte dei buoni, mentre contrastano il male in tutti i suoi aspetti.

Il dualismo è sostanzialmente un minuscolo pantheon lasco composto soltanto da due divinità, e, per ciò che concerne le regole di D&D, funziona come un pantheon. Tuttavia, nella maggior parte dei sistemi dualistici non è possibile selezionare tutti gli allineamenti esistenti. Se la polarità intorno a cui ruota l'universo è quella tra bene e male, allora i chierici della divinità buona devono essere buoni, mentre quelli della divinità malvagia devono essere malvagi. Non è lecito rimanere neutrali in tale forma religiosa. In maniera analoga, una dicotomia legge/caos implica che i chierici siano legali o caotici, e mai neutrali per ciò che riguarda questo aspetto dell'allineamento.

Ogni divinità concede di accedere a circa metà dei domini disponibili nel gioco, anche se è difficile suddividere i domini in due parti esattamente uguali (per un esempio si veda il Sentiero della Luce nel Capitolo 7). Dato che ogni divinità offre la possibilità di accedere ad un numero di domini compreso tra nove e tredici, i seguaci di ciascuna di esse potrebbero dar vita a ordini che enfatizzino determinati aspetti della divinità e selezionino soltanto alcuni domini, come è stato indicato nel caso del monoteismo, esposto in precedenza.

Quelle rare religioni dualistiche che mettono in rilievo l'equilibrio delle forze dell'universo hanno un funzionamento più simile a

SIGNORI DEI DEMONI E ARCIDIAVOLI

Di solito si suppone che nel gioco di D&D gli esterni potenti e i signori elementali non siano dei e non possano concedere incantesimi ai chierici come invece fanno le divinità. Pur essendo creature potenti e spesso riverite da chi possiede il medesimo allineamento, non ottengono mai un grado divino superiore a 0. Il signore dei demoni Yeenoghu è un esempio classico: è riverito dai chierici gnoll, ma in realtà è il dio Erythnul che concede loro gli incantesimi. Yeenoghu è un semplice intermediario, patrono degli gnoll e fedele seguace di Erythnul. O almeno, fedele finché non si presenta l'opportunità di assurgere ad uno status divino...

In una cosmologia alternativa, però, può essere importante concedere a queste figure di fornire incantesimi. Se i chierici malvagi devono esistere in un mondo dominato da una religione monoteistica che prevede una divinità buona, devono far riferimento ad una fonte per i loro incantesimi. In un'ambientazione di tal fatta, i signori dei demoni e gli arcidiavoli, così come gli altri signori elementali e signori degli esterni, possono ottenere grado divino 1 o più, anche se non dovrebbero mai superare lo status di semidei (grado divino 5). D'altro canto, farli diventare divinità a tutti gli effetti significa che la religione non è strettamente monoteistica, dato che si prevede l'esistenza di più divinità in quella religione. Se esiste solo una divinità malvagia di questo tipo, la religione è dualistica. Se ne esiste più d'una, si è in presenza di un pantheon lasco.

L'alternativa è mantenere queste creature potenti a grado divino 0, ma concedere loro la capacità speciale di fornire incantesimi ai loro servitori. Se si vuole limitare in qualche modo tale capacità, si può imporre che queste creature forniscano accesso ad un solo dominio, assegnando così una penalità minore ai seguaci dei demoni, se paragonati con i chierici della "vera fede". Quest'approccio conserva meglio l'atmosfera che dovrebbe avere una religione monoteistica nel gioco.

quello di un pantheon coeso, e consentono ai chierici di servire entrambe le forze in campo. In tal caso la religione è di solito neutrale pura, e può accogliere chierici di qualsiasi allineamento; costoro possono selezionare l'accesso a due domini qualsiasi, con le solite restrizioni sui domini di allineamento.

Come nel caso del monoteismo, gli dei di una religione dualistica nascono generalmente con uno status divino, e non c'è spazio per l'ascensione dei mortali. Nel caso del dualismo, c'è un limite di circa 50 gradi totali di potere divino, divisi più o meno equamente tra i due dei della religione. Naturalmente possono esistere spiriti di grado divino 0. Col proseguimento del conflitto tra i due dei, tuttavia, è possibile che un dio acquisisca gradi divini a scapito dell'altro, sbilanciando i rapporti di equilibrio tra i due. In alcune religioni, è anche possibile che i mortali o gli spiriti potenti ottengano gradi da uno dei due dei, magari grazie alla sfida diretta o al sotterfugio, o forse perché il dio ha impartito, per un certo tempo, una porzione del suo potere divino ad un seguace di sua scelta.

ANIMISMO

L'animismo è la credenza secondo la quale gli spiriti vivono in tutto il mondo naturale. Dal punto di vista animistico, tutto possiede uno spirito, dalla montagna più alta alla pietra più piccola, dall'immenso oceano al fiumiciattolo gorgogliante, dal sole e dalla luna all'antica spada di un guerriero. Tutti questi oggetti, insieme agli spiriti che li abitano, sono vivi e senzienti, anche se alcuni sono più consapevoli, agili e intelligenti di altri. Alcuni sono anche più potenti di altri, e potrebbero addirittura essere considerati dei. Tutti, comunque, meritano rispetto e venerazione.

I chierici delle religioni animistiche posseggono la capacità di comandare o implorare gli spiriti, affinché eseguano compiti specifici per conto dei sacerdoti. Al posto di una divinità patrona, questi chierici possiedono due o tre spiriti patroni che forniscono loro incantesimi e poteri. Gli altri personaggi, per lo più, non giurano fedeltà ad alcuno spirito in particolare, ma piuttosto offrono preghiere e sacrifici a diversi spiriti in diversi momenti, secondo la situazione. Un personaggio pio eleva probabilmente offerte e invocazioni quotidiane agli spiriti dei propri antenati e a quelli della sua casa, richieste regolari a spiriti importanti come le Sette Ancelle della Fortuna, sacrifici occasionali di incenso agli spiriti che abitano certi luoghi, come gli spiriti della foresta, e preghiere sporadiche ad un consistente numero di altri spiriti.

Una religione animistica è molto tollerante. Per lo più, gli spiriti non si preoccupano di chi venga riverito da un personaggio e chi no, fin tanto che essi stessi ricevano i sacrifici e il rispetto dovuti. Quando nuovi culti si diffondono in territori animistici, di solito attirano la simpatia, ma non conversioni vere e proprie. La gente incorpora i nuovi spiriti e le nuove divinità nelle proprie preghiere, senza sostituire i preesistenti. Monaci e studiosi possono adottare sistemi filosofici e rituali molto complessi, senza per questo modificare la loro credenza e il rispetto che portano agli spiriti.

Sostanzialmente l'animismo funziona come un pantheon coeso molto vasto. Tutti i chierici servono il pantheon nel suo complesso, e quindi possono selezionare due domini qualunque (ognuno dei quali rappresenta uno spirito patrono), con le solite restrizioni sui domini di allineamento. I chierici possono essere di qualsiasi allineamento, data l'esistenza di spiriti di qualsiasi allineamento.

Gli spiriti rappresentano l'intera gamma di gradi divini, da 0 a 20. L'animismo è senza dubbio un esempio di pantheon infinito, dato che in ogni istante possono sorgere nuovi spiriti. Costoro ottengono probabilmente il loro potere grazie alla devozione, e uno spirito che non venga venerato non muore, ma il suo grado divino salirà raramente oltre lo 0. Nei sistemi animistici lo status divino viene acquisito. Le persone che riescono a generare profondo rispetto o timore negli altri potrebbero divenire spiriti inferiori dopo la morte, e la devozione altrui potrebbe anche aumentare il loro potere. Si può anche ottenere lo status divino prima della morte, di solito grazie a qualche illuminazione, ma in questo caso si giunge nel campo dei sistemi filosofici che si sovrappongono a quelli animistici, più che nel campo dell'animismo vero e proprio.

FORZE E FILOSOFIE

Non tutti i chierici traggono il loro potere dagli dei. In alcune ambientazioni, i filosofi mostrano talmente tanta fede nelle proprie idee sull'universo che ottengono poteri magici da questa fede. In altre, le divinità possono essere rimpiazzate da forze naturali o magiche impersonali che forniscono potere ai mortali affini. Nelle regole di D&D, i druidi e i ranger ottengono le loro capacità di incantatori dalle forze della natura, più che da una specifica divinità, e alcuni chierici possono dedicarsi ad un ideale piuttosto che a una divinità. I paladini possono servire la causa di una filosofia che predica la giustizia o la cavalleria.

Considerata la loro natura, le forze e le filosofie non vengono venerate: non si tratta di esseri che possano ascoltare e rispondere alle preghiere o accettare sacrifici. La devozione ad una filosofia o ad una forza non esclude automaticamente la venerazione per un dio. Si può essere devoti alla filosofia del bene e per questo venerare varie divinità benigne, oppure riverire le forze della natura e contemporaneamente rendere omaggio agli dei della natura, considerati manifestazioni personificate di una forza impersonale. In un'ambientazione fantasy sono poche le filosofie che negano l'esistenza degli dei, anche se spesso affermano che gli dei sono più simili ai mortali di quanto questi ultimi non credano. Secondo tali filosofie, gli dei non sono veri immortali, ma semplici esseri dalla lunga vita, e gli umani possono tranquillamente raggiungere lo status divino. In effetti, il fine ultimo di alcune filosofie è l'ascesa allo status divino.

In generale, il potere di una filosofia deriva dalla fede che i mortali le dimostrano. Una filosofia praticata da un'unica persona non è sufficientemente potente da conferire poteri magici a quell'individuo. D'altro canto, una forza può possedere un certo potere a prescindere dalla fede in essa, o anche dall'esistenza dei mortali.

I chierici devoti a forze e ad alcune filosofie funzionano esattamente come i chierici privi di una divinità specifica, descritti nel *Manuale del Giocatore*. I chierici possono selezionare due domini qualsiasi, tranne per i domini di allineamento che non si adattino al loro allineamento. Altre filosofie stabiliscono i domini disponibili per i chierici, così come l'allineamento dei chierici, come nel caso delle divinità di un pantheon lasco.

LA NATURA DELLO STATUS DIVINO

Questa sezione ha il compito di guidare alcune scelte da compiere quando si concepisce un pantheon per un'ambientazione. Le regole legate ad un particolare tipo di pantheon sono riportate altrove; qui si parlerà dell'atmosfera e dell'impatto che tali decisioni hanno sul gioco. Diversi spunti di ambientazione e di avventura illustrano il modo in cui le decisioni del DM possano indirizzare una campagna o fornire avventure coinvolgenti. Ogni parte di questa sezione contiene note volte all'applicazione di tali decisioni al monoteismo, al dualismo, all'animismo e ad altri sistemi, nel caso che si presentino differenze notevoli rispetto alle stesse regole applicate al politeismo. Se una decisione influenza in qualche modo i chierici e i paladini, vengono altresì menzionate le conseguenze di tali decisioni.

Le scelte che si compiranno avranno un riflesso sui giocatori e sui loro personaggi. È meglio essere chiari sin dall'inizio con i giocatori, a proposito dell'impatto di tali decisioni. A seconda dello stile preferito come DM, si potrebbe voler discutere questi argomenti con i giocatori mentre si sta concependo il pantheon. Se i giocatori aspirano all'opportunità, per i loro personaggi, di diventare dei, è il caso di pianificare tale possibilità. Se si colloca una barriera insormontabile tra dei e mortali, di conseguenza si influenzano gli incantesimi che evocano creature da altri piani, e tutti i giocatori che interpretano un incantatore vorranno essere a conoscenza di questo fattore.

POTERE DIVINO INFINITO O LIMITATO

Una delle prime scelte da compiere quando si concepisce un pantheon è la seguente: il numero degli dei è limitato o no? Se il totale universale di potere divino è limitato, allora un pantheon può contare pochi membri potenti o molti più modesti. Se non esiste alcun limite, nulla vieta un numero infinito di dei di qualsiasi grado, le cui aree di influenza magari si sovrappongono. I penati e gli dei locali saranno più comuni. Se però esiste solo un quantitativo limitato di potere divino, nessun dio potrà divenire più potente, a meno che un altro non gli ceda potere o non muoia. In un sistema siffatto, occorrerebbe stabilire un numero totale di gradi divini per il pantheon, e dividere questi gradi tra gli dei esistenti. Si veda "Costruire un pantheon", di seguito, per il numero minimo di dei necessari. Un potere divino limitato può implicare politiche divine spietate, e magari

non si desidera che gli dei agiscano in questo modo. In caso di interesse del DM per questo sistema, un dio supremo potrebbe istituire una sorta di "polizia divina" per mantenere l'ordine tra gli dei. È anche possibile costruire un sistema limitato in cui gli dei esistenti non assorbono tutti i gradi divini sin dall'inizio, e lasciano un po' di spazio per lo sviluppo degli dei vecchi e l'aggiunta di quelli nuovi.

In un sistema monoteistico non è obbligatorio prevedere un'unica fonte di potere divino. Se si costruisce una religione imperniata su un unico dio, si possono attribuire gradi divini ai servi di quel dio, che li si chiami santi, arcangeli o con qualsiasi altro nome. La medesima cosa è vera per un sistema dualistico. La stessa cosa è vera anche per i sistemi dualistici: le due divinità contrapposte possono avere schiere o cori di servitori. L'animismo prevede che il potere spirituale pervada il tutto, e quindi è più adatto ad un potere divino infinito.

CONOSCENZE CELATE

Quando si concepisce un pantheon, è meglio tener nota di quali conoscenze sono di pubblico dominio tra i mortali e di quali segreti gli dei tengano per loro. Si potrebbe progettare un pantheon in cui il totale di potere divino ha un limite e gli dei tramano continuamente per assassinarsi tra loro, oppure per proteggere se stessi e i loro seguaci da tali assalti (in base all'allineamento). I seguaci mortali sono all'ignaro di tutto ciò, e gli dei lottano per mantenere segreti i loro limiti.

Le conoscenze celate potrebbero essere di dominio degli dei, oppure nascoste in antichi testi, magari dietro un codice numerico o simbolico. Gli esseri più antichi, come i draghi e i titani, potrebbero conoscere qualche informazione sparsa in proposito. La conoscenza di questi dati è importante sia per i mortali che per gli dei. Un esempio di conoscenze celate importanti potrebbe essere il metodo preciso per ottenere lo status divino (si veda "La natura dello status divino", sotto).

La scelta tra pantheon, monoteismo, dualismo e animismo influenza la fonte delle conoscenze celate. Nei primi tre casi, tale sapere può provenire dai mortali, dai servitori divini o da uno degli dei (oppure dall'unico dio, nel caso del monoteismo). Il modo in cui gli dei interagiscono col mondo ha dei riflessi sulla probabilità di occultare o di condividere queste conoscenze. Se invece si progetta un sistema animistico, la maggior parte delle conoscenze celate proverrà da quei mortali che hanno imparato qualcosa sugli spiriti, o su uno spirito specifico. Se il sistema creato dal DM comprende dei culti misterici, molti di questi possiederanno almeno un frammento di conoscenze celate, e lo condivideranno solo con gli iniziati.

"Celate" può essere un concetto relativo. Le conoscenze possono essere reperite in un testo comune, ma nascoste al di dietro di un codice numerico. Possono essere scritte in un linguaggio morto, in attesa di essere tradotte. Oppure qualsiasi persona letterata potrebbe leggerle, se solo il bibliotecario di turno si ricordasse dove ha conservato quel tomo.

LA NATURA DELLO STATUS DIVINO

Gli dei sono esseri immortali il cui potere oltrepassa le possibilità dei mortali. Spetta al DM decidere da dove provengano. La scintilla divina, quell'indefinibile caratteristica che separa gli dei dai mortali, va considerata a parte rispetto alla fonte del potere divino (si veda "Divinità dipendenti e indipendenti", più avanti). Le due cose possono coincidere, ma non è detto che sia così.

Status divino innato

Lo status divino, quella scintilla che rende gli dei capaci di interpretare il loro ruolo, può essere innato. Gli dei olimpi, che discendono dai Titani, nacquero insieme al loro status divino. In tal caso, creature mortali quali i personaggi giocanti non possono acquisire lo status divino (anche se, a scelta del DM, le divinità possono impartire lo status divino ai mortali). È raro, in tal caso, che gli dei siano nati durante un periodo storico per cui si hanno fonti scritte. Di solito precedono le razze intelligenti, e possono anche averle create. Selezionando questa opzione, si stabilisce il numero e l'identità degli dei sin dall'inizio del gioco, e questi numeri di solito rimangono immutati. Se la campagna del DM non prevede mai che i personaggi giocanti possano assurgere allo status divino, questa decisione può essere la migliore. Si veda "Costruire un pantheon", più avanti, per il numero minimo di dei che sono necessari.

Le opzioni pantheon, monoteismo e dualismo sono indipendenti da questa decisione. Nei sistemi animistici, è meglio presumere che gli spiriti siano "nati" con la loro scintilla divina. Ci sono molti spiriti, e in ogni momento ne nascono di nuovi. Tuttavia, è possibile progettare un sistema animistico in cui gli spiriti erano tutti originariamente mortali che hanno acquisito lo status divino.

Spunto per una campagna: Discesi da una generazione precedente di divinità, gli dei hanno sconfitto i loro antenati e hanno ricreato l'universo a loro gusto. Hanno imprigionato gli antenati in diversi luoghi su diversi piani. I personaggi giocanti, nel corso delle loro avventure, scoprono indizi sull'esistenza degli dei primordiali, e dovranno affrontare la decisione se liberarli o meno.

Status divino acquisito

In questo caso, lo status divino può essere ottenuto indipendentemente dalle azioni degli dei esistenti. Un mortale che risponda ai requisiti definiti dal DM diviene automaticamente un dio. Tali requisiti dovrebbero essere vari, in modo che non ci sia una classe predominante nel pantheon. Ad esempio, un guerriero che sconfigge un signore dei demoni ha la stessa probabilità di diventare un dio rispetto al mago che diventa esperto di tutte le scuole di magia. Magari chiunque viaggi sino a un angolo remoto di un Piano Esterno può bere tre volte da un pozzo magico, effettuare tiri salvezza sulla Volontà dalla difficoltà crescente prima di ogni sorso, e in tal modo acquisire lo status divino. Nel corso del tempo compaiono diverse nuove divinità. I requisiti per diventare un dio saranno per lo più noti ai chierici più importanti di ciascuna religione, e potranno essere noti in tutto il mondo, oppure gli dei potrebbero custodirli gelosamente in segreto.

Il numero di dei esistenti rende significativa questa decisione. Se si assegna una divinità ad ogni dominio, ad ogni classe disponibile per i personaggi giocanti, ad ogni razza disponibile per i medesimi e ad ogni allineamento, si totalizzano quarantasette divinità. Molti altri potrebbero acquisire lo status divino, tanto che, anche considerando le razze di mostri e le classi di prestigio, potrebbero esistere dei con aree di influenza estremamente specifiche. Alcuni diverrebbero i patroni di regioni o peculiarità geografiche, come ad esempio il dio delle Montagne Sulhaut, oppure di città o paesi particolari, rendendo così più comuni i penati e gli dei locali. I culti misterici aiutano gli individui a sviluppare un rapporto personale con il divino, in un contesto talmente ricco di dei. Se la somma del potere divino è limitata, si potrebbe avere una vasta schiera di dei con gradi bassi (incluso un numero infinito di dei con 0 gradi divini), oppure una cerchia ristretta di dei più potenti. Con lo status divino acquisito, i giocatori potrebbero mirare ad ascendere a posizioni importanti nel pantheon. Dovranno scoprire il modo in cui farlo, ma la possibilità esiste senz'altro.

Se si seleziona questa opzione, occorrerà decidere come gli dei attuali (quelli esistenti all'inizio della campagna) abbiano acquisito il loro status divino. Alcuni potrebbero essere nati con dei gradi divini, mentre altri potrebbero aver acquisito il loro status divino in seguito. In tal caso, bisognerà stabilire l'atteggiamento degli dei più antichi verso questi nuovi "parvenu". Potrebbero nascere rivalità o conflitti veri e propri tra questi due tipi di divinità.

Lo status divino acquisito funziona bene col pantheon, ma meno col monoteismo. Come è già stato detto, i sistemi monoteistici di solito presumono che un'unica divinità abbia creato l'universo. Acquisire lo status divino prima dell'esistenza di un universo è un controsenso, e sicuramente nel concepire tale ipotesi il gioco non vale la candela. Di contro, se tutti gli dei hanno acquisito il loro status divino dopo la creazione dell'universo, bisognerà pensare un po' al modo in cui è nato l'universo.

Il dualismo può funzionare bene con il concetto di status divino acquisito. I metodi utilizzati dalle due divinità per ottenere il loro rispettivo status potrebbero essere i termini intorno ai quali si polarizza il contrasto tipico del dualismo. In effetti, differenziare le due divinità secondo il metodo utilizzato per raggiungere lo status divino può essere una contrapposizione molto più stimolante di quella, più semplice, tra bene e male.

Se si utilizzano gli spiriti ancestrali propri di un sistema animistico, allora acquisire uno status divino in tale sistema significherà divenire uno spirito ancestrale. Non si tratta di un'opzione molto attraente per un personaggio giocante, dato che bisogna morire (divenire spiriti) per poter godere dello status divino. Non c'è nulla di male se, all'inizio della campagna, il dio o gli dei sono nati con il lo-

al potere e hanno creato un sistema per cui, col tempo, altri possono ottenere lo status divino (si veda "Rimescolare le carte", più avanti).

L'impatto primario sui chierici e sui paladini dello status divino acquisito è che col tempo appaiono sempre nuove divinità, che ogni volta richiedono di avere eretto un tempio e, in base al loro allineamento, anche un ordine sacro (si veda "Sconvolgimenti immortali", più avanti). Inoltre, i chierici e i paladini che venerano gli dei sanno bene che il loro patrono non è sempre stato un dio. La loro fede non contemplerà allora concetti come l'infallibilità, l'onniscienza o l'onnipotenza del loro patrono.

Le conoscenze celate principali legate ad una divinità che ha acquisito lo status divino riguardano per lo più la vera natura del dio prima del grande passo. Il nuovo arrivato tra gli dei potrebbe aver goduto, un tempo, di una certa fama tra gli uomini, ma ciò non significa che la gente che vive a migliaia di chilometri di distanza debba necessariamente aver sentito il suo nome. Naturalmente il dio, se nasconde qualche scheletro nell'armadio, farà di tutto pur di celare o distruggere ogni traccia delle sue debolezze. Solo i più anziani tra gli dei saranno stati in giro per un tempo sufficiente affinché i seguaci dimenticassero le loro origini mortali.

Spunto per un'avventura: A intervalli di alcune decadi, gli dei indicono un grande torneo. Tutte le divinità rinunciano ai loro poteri divini (li si consideri come aventi grado divino 0) per un giorno, e affrontano tutti i loro sfidanti divini, infernali o umani. I migliori ventidue (considerando un dio per ogni dominio esistente, ma si può agevolmente modificare questo numero) finalisti divengono dei a tutti gli effetti. Qualsiasi dio che non riesca a piazzarsi tra i primi ventidue rimane di grado divino 0 ma perde la sua area di influenza, e viene abbondantemente preso in giro dagli altri dei. I personaggi giocanti vengono a sapere di una cospirazione che mira a far rientrare tra i vincitori un signore dei demoni, e devono porre fine ad essa.

Status divino rubato

I gradi divini possono manifestarsi attraverso un'essenza fisica, o sul Piano Materiale o soltanto sui Piani Esterni. In questo caso, un mortale abbastanza scaltro potrebbe rubarli e divenire pertanto un dio, detronizzando una divinità. Naturalmente, tutti gli dei controllano con somma attenzione i propri "gettoni di divinità", proteggendoli con trappole spaventose ed esseri possenti, alcuni potenziati grazie al potere degli stessi dei.

Se si seleziona questa opzione bisogna considerare in particolare l'atteggiamento degli dei nei confronti di nuove divinità che hanno sottratto lo status divino e degli dei caduti, e inoltre cosa avviene di queste ex-divinità, che magari potrebbero scendere al grado di penati o di dei locali. Come nel caso dello status divino acquisito, potrebbero insorgere rivalità o anche conflitti veri e propri tra i nuovi e i vecchi dei. Occorrerà decidere se gli dei possono derubare il proprio potere l'uno all'altro, e, in tal caso, quali poteri ottengano (si veda "Deicidio", sotto). Se non è possibile per loro sottrarsi il potere, bisogna stabilire il perché: forse avere più di una scintilla di divinità può causare la morte di un dio. Si decida quanto sia noto il processo di deificazione: se è universalmente noto, lo si comunichi ai giocatori. D'altro canto, gli dei potrebbero essere gli unici a conoscere la chiave d'accesso allo status divino. In alternativa, si può stabilire che solo gli dei possono percepire e maneggiare fisicamente le scintille divine, e pertanto sono in grado di rubare l'un l'altro il loro potere, ma per i mortali ciò è impossibile. Questi ultimi potrebbero diventare divinità acquisendo lo status divino, oppure farselo impartire o cedere dalle divinità.

Quando si combinano il monoteismo e il concetto di status divino rubato, occorre stabilire a chi l'unico dio abbia rubato il suo status divino. Inizialmente l'idea può sembrare contraddittoria, ma con il supporto mitologico adatto può funzionare. Ad esempio, l'unico dio potrebbe essere l'ultimo rimasto dopo che a tutte le altre divinità è stato rubato lo status divino (ma allora bisogna stabilire dove sia andato effettivamente questo status rubato). In alternativa, l'unico dio potrebbe aver sottratto lo status divino a tutti gli dei preesistenti.

In un sistema dualistico, gli dei possono collaborare per derubare un dio (o più dei) preesistenti, oppure uno potrebbe aver derubato l'altro. In quest'ultima situazione si crea un'opposizione dinamica che rende il sistema dualistico molto avvincente. Scartando l'idea banale del dio malvagio che deruba quello buono, l'ipotesi opposta si dimostra ben più interessante. Ovviamente, tutto sarà ancora più appassionante e fantastico se i due dei sono differenziati per qualcosa di diverso dalla solita contrapposizione bene/male.

Un sistema animistico potrebbe ammettere il furto dello status divino da parte dei mortali a danno degli dei, ma i ladri verrebbero trasformati e letteralmente fatti a pezzi da un potere divino così forte, e diventerebbero gli spiriti venerati in quest'ambientazione. In alternativa, si potrebbe avere una mitologia in cui i rappresentanti dei reami animale e vegetale hanno un tempo aiutato i mortali, e tutti si sono trasformati in spiriti. Gli animali parlanti e le piante semoventi e dotate della parola sono piuttosto comuni nelle mitologie del mondo. In tutti i casi, bisogna descrivere in dettaglio la fonte del "furto originario". Deve esistere qualcuno a cui è possibile rubare, e deve esistere sin dall'inizio dell'universo.

Il furto implica spesso delle conoscenze segrete o celate. Ogni volta che si modifica qualcosa in un pantheon, si presenta subito la possibilità di includere conoscenze di questo tipo. Ad esempio, i ladri potrebbero cercare di distruggere ogni traccia degli dei preesistenti, oppure delle loro stesse identità originarie. Questo "occultamento volontario" significa che chiunque si imbatta nelle informazioni "eretiche" corre seri rischi di essere punito, da azioni mortali o divine.

I chierici e i paladini di divinità che hanno rubato il loro status divino devono affrontare alcune delle difficoltà già descritte per gli dei che hanno acquisito il loro status divino. Una volta i loro erano semplici mortali. Le loro fedi, allora, non potranno includere concetti quali l'infallibilità, l'onniscienza e l'onnipotenza dei loro patroni.

Spunto per un'avventura: Il patrono di uno o più personaggi giocanti diviene un mortale dopo che la sua essenza divina viene rubata da qualcuno. Gli avventurieri sono annoverati tra i suoi seguaci più attivi, e pertanto vengono contattati e pregati di aiutare il dio a recuperare la propria scintilla divina. L'usurpatore adesso ha preso il posto del dio nel reame divino di appartenenza, e quindi i personaggi sanno dove trovare lui e, possibilmente, anche la scintilla divina. Il loro compito è di recuperare lo status divino sottratto (quale che sia il suo aspetto) e poi decidere se divenire dei loro stessi oppure se restituirlo al loro patrono.

Status divino impartito

Con questa opzione, alcune fonti, di solito gli dei esistenti, impartiscono gradi divini a chi li merita. "Meritare" i gradi divini può voler dire superare tutte le sfide necessarie a raggiungere la fonte, oppure eseguire imprese particolarmente notevoli per un patrono. Per lo più implica una vita devota, obbediente e leale, e una fede profonda nel pantheon o nel patrono. Rispetto all'acquisizione di gradi divini, in questo sistema un essere particolare decide se impartire o meno lo status divino ad un aspirante. Ad esempio, Zeus è generalmente stato il responsabile delle scelte su chi potesse entrare a far parte del pantheon olimpio.

Con questa opzione sulla natura dello status divino, gli dei del pantheon possono controllare chi ottiene i gradi divini. Il numero di dei che ne risulta è molto più facile da gestire rispetto al caso dello status divino acquisito. Allo stesso tempo, i personaggi che vogliono diventare divinità hanno a disposizione un modo per appagare le loro brame. Rimane da stabilire il costo della deificazione. Una divinità potrebbe impartire lo status divino come ricompensa per un'impresa eroica, oppure un personaggio potrebbe dover uccidere un signore dei demoni. Se il potere divino totale è limitato, gli dei dovrebbero razionare attentamente il numero di nuovi dei.

Chi seleziona lo status divino impartito deve saper combinare il monoteismo con i riferimenti mitologici adeguati. Venerare un dio unico e onnipotente non esclude la possibilità che esistano o siano esistite altre divinità. Un ciclo mitologico nel quale un dio sopravvive per interi eoni e poi seleziona il suo sostituto può andare bene, ammesso che si decida per quale motivo il dio abbia scelto il suo candidato mentre costui era ancora un mortale.

Il dualismo può funzionare in maniera analoga, con i due dei che scelgono i loro sostituti dopo un lungo periodo di dominio divino. In alternativa, una delle due divinità (possibilmente dotata di status divino innato o rubato) potrebbe impartire del potere ad un mortale per solitudine, o per voglia di contribuire al buon funzionamento dell'universo. L'opposizione tipica del dualismo potrebbe sorgere non appena il secondo essere diviene una divinità e rivela l'aspetto che fino ad allora aveva celato, oppure quando la prima divinità comprende, nella sua saggezza, la necessità di un'opposizione per mantenere l'equilibrio universale, e impartisce con questo

scopo il potere ad un essere antagonista.

Con il sistema mitologico appropriato, anche l'animismo potrebbe funzionare con il potere impartito. Una divinità contempla il creato e decide che il suo lavoro è finito e che può dedicarsi ad altro. Non può, tuttavia, lasciare che il mondo proceda per conto suo, e così sacrifica parte del proprio potere per suddividerla equamente con tutto il creato. Al DM la scelta se la scintilla di divinità risieda solamente negli oggetti inanimati o solamente in ciò che è dotato di intelligenza animale o inferiore, oppure se risiede imparzialmente in tutte le cose.

Tutti questi approcci presumono un processo circolare che risale all'infinito sino ai primordi del tempo. Se è mai esistito un periodo in cui una divinità si basava su altre fonti di potere divino, e poi ha dato inizio al processo impartendo una scintilla divina in uno o più successori, allora occorre determinare quando si è verificato tale cambiamento. La "divinità originaria" può essere la figura che ha creato l'universo, ma in qualsiasi caso si tratta di conoscenze celate. Gli dei che vogliono apparire onniscienti e onnipotenti non desiderano la diffusione di informazioni contraddittorie, sotto forma di notizie pubblicamente divulgate, né aspirano a essere paragonate (magari risultando inferiori) a divinità preesistenti.

Illus. di R. Guay

Quando un mortale riceve il potere divino, i suoi amici e seguaci possono senz'altro diventare i fondatori di ordini sacri dediti al suo culto. Diversamente dal caso dello status divino rubato, lo status impartito implica azioni meritorie. I chierici e i paladini di questi dei sanno bene che il pantheon esistente ha considerato il nuovo dio degno di unirsi alle loro fila. Ciò conferisce un'aura di legittimazione alla nuova fede.

Spunto per un'avventura: Il servitore di un dio si avvicina ai personaggi con un messaggio. Il suo patrono concederà lo status divino ai personaggi, se questi riusciranno a recuperare un artefatto dalla tana di un principe dei demoni nell'Abisso e a riportarlo al tempio del dio nella capitale. I personaggi devono avventurarsi fin nell'Abisso, individuare la tana del principe dei demoni, infiltrarsi al suo interno, recuperare l'artefatto e infine trasportarlo al sicuro sino al tempio. A complicare ulteriormente le cose, l'artefatto è orrendamente pericoloso per i mortali che non lo maneggino con estrema attenzione sul Piano Materiale. Per di più, gli dei malvagi vengono a conoscenza di questa missione e cercano di distruggere la reputazione del patrono rivelando gli orrori di cui è responsabile l'artefatto sul mondo. Se i personaggi hanno successo, assurgono a divinità.

Status divino ceduto

Si può decidere che gli dei possano cedere il loro status divino, in modo permanente o temporaneo. Un dio prostrato dalla noia o dalle afflizioni potrebbe decidere di vagare per i piani o di vivere tra i mortali. Potrebbe anche decidere di assumersi le responsabilità ridotte di un penato o di un dio locale. Gli altri dei devono accaparrarsi i domini ceduti, con vari bisticci come risultato. Ulteriore fonte di conflitto può sorgere all'eventuale momento di ritorno della divinità iniziale. In questo sistema, un dio potrebbe cedere il suo potere ad un sostituto, e potrebbe anche trattarsi di un personaggio.

Spunto per un'avventura: Il dio del mare ha ceduto il suo potere alla divinità principale del pantheon, e ha deciso di solcare i mari al fianco dei mortali. I personaggi intendono trovarlo, o perché sono suoi antichi seguaci e desiderano che ritorni ad assumersi le sue incombenze divine, oppure perché il loro patrono lo ha comandato. Le difficoltà di quest'avventura includono il fatto che il dio è naufragato su un'isola misteriosa e pericolosa, oppure che si è convertito al male e si è dedicato alla pirateria.

Rimescolare le carte

Si può anche decidere di mescolare queste idee. Ad esempio, gli dei attualmente esistenti, oppure quelli "principali" del pantheon sono nati con il loro status divino. Alcune divinità minori hanno acquisito lo status divino attraverso atti miracolosi e imprese eroiche. Gli altri hanno ricevuto lo status divino dagli dei principali come ricompensa per servigi devoti e prolungati nel corso di diverse decadi (o anche più). Rubare l'essenza divina dalle divinità minori viene considerato un atto malvagio o caotico, ma è comunque possibile. Ad ogni modo, le divinità intermedie e quelle maggiori non possono essere private delle loro essenze, e quindi il loro status non è mai in pericolo.

Creatori o usurpatori

Il dio o gli dei attuali non devono necessariamente essere i creatori dell'universo. Se qualcuno o qualcos'altro ha creato l'universo, bisogna stabilire i dettagli relativi. Occorre anche decidere se questo fatto è una conoscenza celata, comune, o una via di mezzo. Un pantheon di dei potrebbe affermare, mentendo o occultando la verità, di aver creato l'universo. Il gruppo di dei attualmente esistenti potrebbe aver ucciso i veri creatori, come nel caso delle divinità olimpie che hanno ucciso i Titani. Possono aver sconfitto i creatori e poi aver preso il loro posto. A seconda della mitologia adottata, gli dei sconfitti potrebbero essere migliori del gruppo attuale, oppure potrebbero essere divinità oscure e aliene, nel qual caso tutti temono il loro ritorno.

In alternativa, l'universo potrebbe essere nato per un processo naturale, come quello descritto nella teoria del Big Bang. In questo caso, le divinità sarebbero esseri onnipotenti nati prima di ogni altra forma di vita nell'universo. Tutte le altre forme di vita, in effetti, potrebbero essere semplici risultati dei loro esperimenti con l'esistenza.

DIVINITÀ DIPENDENTI E INDIPENDENTI

Dopo aver considerato il problema dell'origine delle divinità, il passaggio successivo è la riflessione sulla fonte da cui gli dei traggono il loro potere. Questa scelta non ha nulla a che vedere con il numero degli dei. Il ruolo dei chierici e dei laici della chiesa viene modificato in base al fatto che le divinità ottengano il loro potere dai seguaci o meno. Gli dei indipendenti si curano meno delle questioni dei loro chierici, ma le divinità che contano sui seguaci probabilmente insegneranno ai loro sacerdoti a proteggere i fedeli e condurre sempre nuovi membri alla fede.

LA NASCITA DEL PANTHEON DI D&D

La maggior parte delle divinità presenti nel pantheon di D&D è nata col proprio potere divino. Vecna, un lich assurto a dio, ha acquisito i suoi gradi divini. St. Cuthbert è un mortale asceso a dio (vedi Appendice 2).

I seguaci forniscono il potere

Se i seguaci forniscono il potere alle divinità, allora si crea un rapporto di dipendenza. Gli dei possono accettare tale situazione, oppure possono ritenersi irritati e cercare alternative praticabili. Il numero totale dei seguaci e il fervore di ciascuno di essi diventano elementi chiave per le divinità, in questo sistema. La maggior parte degli dei, nel caso in cui dipendano dai seguaci, si danno da fare per concedere ai mortali dei motivi validi di venerazione. È ben difficile per tali divinità mostrarsi distanti (si veda "Divinità attive e distanti", più avanti) o indifferenti, e ancora più difficilmente saranno ostili.

Il potere che scaturisce dai seguaci agli dei non implica affatto che questi amino, o semplicemente apprezzino, i loro seguaci. Significa invece che, se i seguaci muoiono o si disinteressano del dio, costui perde potere e può anche morire (si veda "Deicidio", più avanti). Delle divinità rivali possono ispirare guerre mirate ad annientare i seguaci dell'antagonista. I chierici si danno da fare nelle prediche e nel reclutamento di nuove leve, e cercano di attrarre tutti quanti sono a portata di mano. Le divinità cercano modi di fornire più potere ai loro chierici, per renderli segno tangibile del loro stesso potere divino.

I culti misterici prevedono che gli dei dipendenti favoriscano gli iniziati più devoti e forniscano loro più potere. Può anche esistere un culto degli antenati, dato che il rispetto familiare per i morti conferisce agli antenati abbastanza potere da continuare a esistere come spiriti. I penati o locali possono essere gli unici resti di dei anticamente potenti i cui seguaci si sono ridotti, oppure potrebbero sorgere grazie alla fede delle popolazioni locali.

Le divinità più disperate possono costringere i mortali a venerarle (quelle malvagie possono anche seguire questo percorso a prescindere dalla fonte del loro potere), nel qual caso molti "fedeli" le venerano per timore. Molte divinità evidenziano le loro azioni a favore dei mortali, incoraggiando un tipo di fede che scaturisce dalla gratitudine se non dall'adorazione (si veda "Le ragioni per cui i mortali venerano gli dei", più avanti).

Spunto per una campagna: Il reggente di uno stato confinante diviene sempre più autoritario ed esigente. Nel corso di diverse avventure, i personaggi affrontano molestie sempre maggiori da parte delle guardie di confine, di soldati e avventurieri dello stato belligerante. Un'avventura potrebbe focalizzarsi sulla protezione di un villaggio dalla minaccia di un mostro pericoloso o di una tribù di goblinoidi, scacciati dai loro consueti terreni di caccia da parte di alcuni soldati dello stato confinante. Alla fine i personaggi si accorgono dell'aumento del numero di sacerdoti di un dio malvagio nelle aree di confine. Il reggente della nazione vicina è sotto la loro influenza e cerca di annientare il paese dei personaggi in modo da indebolire il loro patrono e aumentare il proprio potere.

Il potere non dipende dai seguaci

La scintilla divina è la fonte del potere degli dei, oppure fornisce accesso a tale fonte. Se la sorgente del potere divino non dipende dai mortali, il DM è più libero nel concepire il suo pantheon. Gli dei non sono costretti ad agire con benevolenza e possono anche essere indifferenti o ostili (si veda "Il comportamento degli dei", più avanti). I mortali possono venerarli per adorazione, gratitudine, paura o qualsiasi altra ragione. In sostanza, questa situazione rispecchia il ruolo dei chierici descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Spunto per un'avventura: Un vecchio si avvicina ai personaggi. Afferma di essere il loro patrono (se hanno più di un patrono, sarà il dio protettore del chierico o del paladino del gruppo) e spiega loro che un potente stregone mortale ha creato un incantesimo capace di recidere il legame tra le divinità e la fonte del loro potere divino. Lo stregone cerca di distruggere gli dei, e il patrono vuole che i personaggi lo fermino.

IL COMPORTAMENTO DEGLI DEI

L'atteggiamento generale degli dei nei confronti dei mortali definisce la loro influenza in una campagna. L'attitudine di una divinità di norma ricade in una delle tre seguenti categorie: benevola, indifferente o ostile.

Divinità benevole

Gli dei benevoli si preoccupano dei loro seguaci e li proteggono, concentrando la loro attenzione sui metodi più costruttivi per far crescere la fede in loro e mirando ad essere figure maestose, che meritano di essere venerate. Man mano che i personaggi avanzano di livello, gli dei benevoli divengono sempre più interessati alle loro azioni e sempre più pronti a rispondere ai loro appelli o alle richieste di informazioni. È verosimile che gli dei benevoli comunichino le informazioni ai loro seguaci, piuttosto che nasconderle loro.

Se gli dei sono benevoli, significa che, per qualche ragione, i mortali devono essere importanti per loro. Di solito la venerazione dei mortali fornisce agli dei il loro potere, rendendo questi due gruppi interdipendenti. Se nella campagna ideata dal DM è possibile uccidere gli dei e rimpiazzarli, questi potrebbero mostrare la loro benevolenza per garantirsi dei mortali soddisfatti e dunque tutt'altro che minacciosi. Nelle ambientazioni in cui gli dei sono benevoli, per lo più i chierici servono una divinità specifica, e molti paladini appartengono ad ordini divini.

Non è facile giustificare la benevolenza per gli dei malvagi. Si possono sempre escludere le divinità malvagie e rimpiazzarle con i demoni e i diavoli più potenti. In questo modo si possono aprire scenari di guerra perpetua tra armate infernali da un lato e divinità dall'altro. Se il male supremo è rappresentato da demoni e diavoli, bisogna stabilire se i chierici malvagi ottengono i loro incantesimi dagli immondi più potenti o dalla loro devozione verso una filosofia malvagia. È poi possibile stabilire l'esistenza di divinità malvagie, rendendole però più deboli o meno significative di quelle buone. Magari sono state recentemente sconfitte in una delle battaglie combattute nell'eterna lotta tra bene e male.

Un comportamento benevolo combinato con il monoteismo ricorda molte delle moderne religioni del mondo reale. È importante decidere il motivo della benevolenza di una tale divinità. Si va di certo nella direzione giusta se si evidenzia l'interdipendenza per cui il dio ha bisogno dei seguaci per i suoi poteri e i seguaci hanno bisogno del dio per le necessità primarie. Se invece si vuole procedere e affermare che il dio si comporta in maniera benevola per evitare che i mortali si dedichino ad altre fedi o all'ateismo, bisogna descrivere nel dettaglio gli effetti di tali alternative. Ad esempio, una divinità monoteistica potrebbe essere benevola per segreto timore che un mortale insoddisfatto possa un giorno arrivare ad ucciderla. È raro che gli dei di un sistema dualistico si comportino allo stesso modo nei confronti dei medesimi gruppi di persone. Si può prevedere un sistema dualistico in cui i due dei sono benevoli verso i loro seguaci ma non verso i seguaci del loro antagonista (si veda "Rimescolare le carte", più avanti). Le divinità animistiche possono essere benevole, ma l'animismo funziona meglio come sistema misto in cui gli spiri-

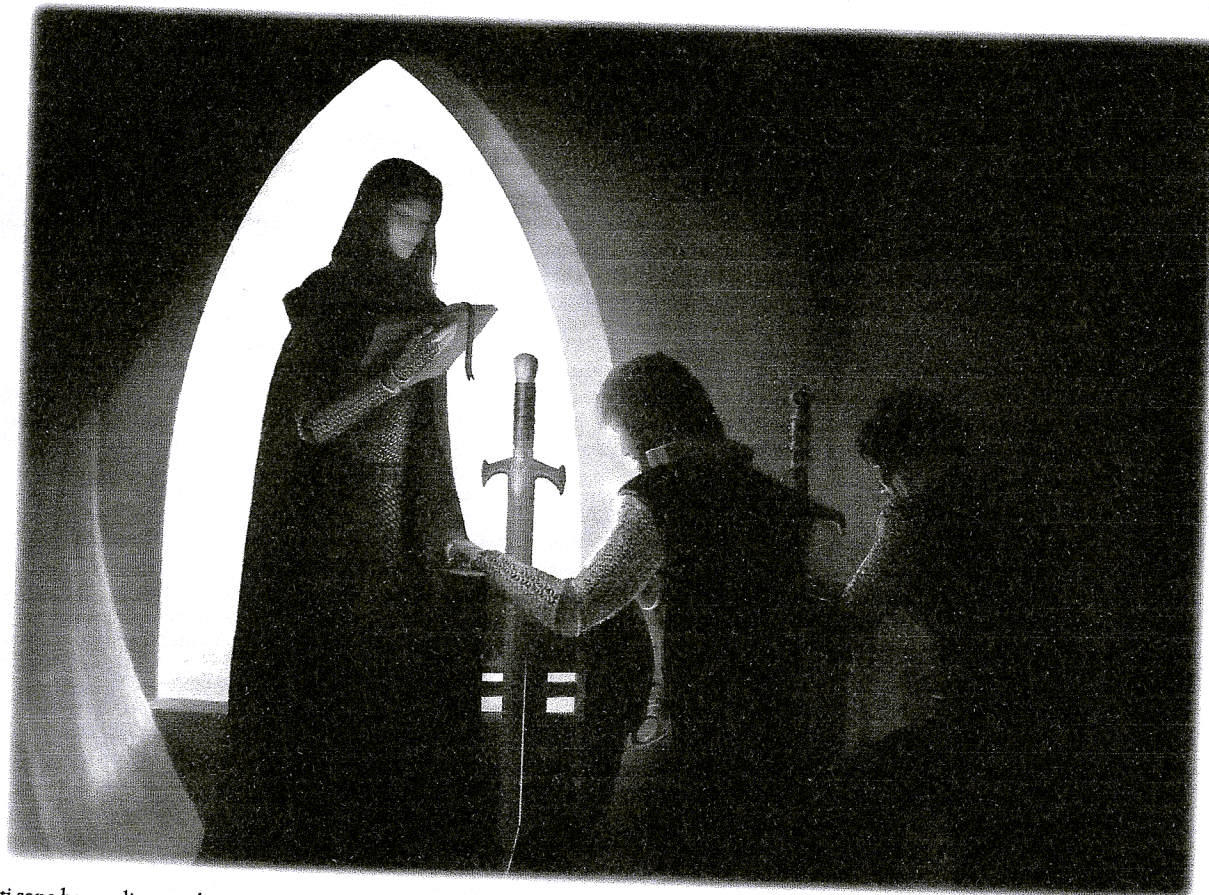
---

DIETRO LE QUINTE: LE FONTI DEL POTERE DIVINO

Si può costruire un sistema elaborato per misurare quanto potere derivi dagli atti di ciascuna divinità, e quanto potere sia fornito da ogni seguace. Si possono creare statistiche demografiche per controllare l'incremento o il decremento di seguaci per una divinità particolare. È anche possibile stabilire dei livelli di potere minimo per le capacità divine primarie e anche fissare la capacità di concedere incantesimi ad ogni livello di potere divino. I personaggi chierici dovrebbero trascorrere molto tempo ad effettuare prove di Carisma per cercare di convertire la gente alla loro fede. Questo tipo di gioco richiede un bel po' di annotazioni, ma il DM è libero di sperimentarlo se ritiene che si adatti al suo stile.

I SEGUACI DEL PANTHEON DI D&D

Le divinità del pantheon di D&D non dipendono dai mortali per il loro potere, anche se è chiaro che molte si servono dei seguaci per accrescere il loro potere. Divinità quali Corellon Larethian, Garl Glittergold, Gruumsh e Yondalla si preoccupano molto dei loro seguaci e indubbiamente attingono potere da loro. Boccob è tristemente famoso per la sua indifferenza nei confronti dei seguaci.

Illus. di K. Anderson

ti sono benevoli verso chi mostra rispetto nei loro confronti e indifferenti o anche ostili verso chi non si comporta in quel modo.

Spunto per una campagna: Quando i personaggi erano bambini, gli dei malvagi dominavano il mondo. I loro servitori avevano oppresso le religioni buone e neutrali. Chi otteneva il potere temporale doveva avere l'aiuto, o almeno l'approvazione, delle divinità malvagie. Di recente si è verificata una grande battaglia nei piani divini, e il bene ha trionfato. Ora i potenti del mondo cercano di prendere il posto dei monarchi malvagi, e i mostri più crudeli circolano a piede libero per il territorio, liberi di seguire il loro istinto anziché gli ordini dei loro schiavisti sacrilegi. I personaggi possono divenire essi stessi regnanti, oppure protettori dei deboli.

Divinità indifferenti

Gli dei indifferenti perseguono obiettivi ignoti ai loro seguaci. Forniscono gli incantesimi divini e sono esseri di immenso potere. Le loro azioni hanno effetti fondamentali sull'ambientazione e possono anche modificare l'equilibrio bene/male e/o quello legge/caos. Per questo motivo vale la pena di venerarli, a dispetto della loro indifferenza (probabilmente comunque non li si venera per adorazione; vedi "Le ragioni per cui i mortali venerano gli dei", più avanti). Mentre i personaggi salgono di livello, gli dei indifferenti rimangono tali, a meno che i PG non si imbattano in conoscenze perdute che descrivono i veri obiettivi degli dei. In tal caso, anche le divinità più indifferenti prendono nota dei personaggi che si offrono di aiutare oppure che interferiscono nei loro affari. È preferibile che gli dei indifferenti siano indipendenti dai loro seguaci; per una divinità è difficile restare indifferente quando i mortali possono minacciare la sua fonte di potere. Per lo più i mortali "venerano" tali dei per paura.

In alternativa, gli dei indifferenti potrebbero essere antichi esseri annoiatisi dei mortali e intenzionati ad ignorare il destino del mondo. I personaggi, avanzando di livello, potrebbero di certo urtare gli interessi degli dei, nel bene o nel male.

Gli dei indifferenti non comunicano attivamente con i loro seguaci, né nascondono loro informazioni (non in modo attivo, almeno). È verosimile che i segreti intorno agli dei indifferenti siano semplicemente conoscenze obliate. Antichi studiosi, saggi e chierici avranno appreso qualche segreto, l'avranno registrato e poi perduto nei meandri di un'immensa biblioteca, o durante una guerra o una catastrofe naturale. Le divinità indifferenti non forniscono intenzionalmente incantesimi divini ai chierici. In un mondo di dei indifferenti, per lo più i chierici non serviranno un dio specifico.

Gli dei indifferenti consentono di risparmiare un po' di tempo quando si progetta una campagna. Sicuramente hanno uno o più obiettivi, ma non è necessario descriverli, almeno finché i personaggi non raggiungono un livello abbastanza alto da scoprirli.

Per alcuni giocatori il monoteismo indifferente può rappresentare accuratamente le religioni moderne, e quindi si applicano le stesse osservazioni già effettuate per il monoteismo benevolo. Un dualismo indifferente richiede uno sforzo supplementare per trasmettere il senso di opposizione dinamica e instabile tra i due dei. Inoltre, richiede uno sforzo ancora più grande per far percepire ai personaggi l'importanza, per loro, di questa eterna lotta. Si ricordi che, se le divinità sono indifferenti verso i mortali, ciò non vuol dire che siano passive o che non abbiano alcun effetto sul mondo. In maniera simile, un animismo indifferente potrebbe sembrare un mon-

LA CAMPAGNA E LE RELIGIONI DEL MONDO REALE

Quando si progetta la mitologia di una campagna di D&D, occorre riflettere attentamente se si vuole che le religioni del mondo creato richiamino quelle del mondo reale. Da un lato i giocatori avranno meno difficoltà a comprendere delle religioni simili a quelle che conoscono già. D'altro canto, alcuni giocatori pensano che, se le religioni del gioco sono troppo simili a quelle del mondo reale, il mondo fantastico che cercano di immaginarsi risulti troppo "stonato".

la morte. Se gli spiriti non agiscono in modi che influenzino i personaggi, o che i personaggi possano percepire, allora la loro esistenza sembra non avere senso. In questi casi, quando le richieste di aiuto divino vengono ignorate, venerare gli antenati diviene un'alternativa. I culti misterici possono cercare di superare l'indifferenza divina attraverso riti segreti.

Spunto per una campagna: In giorni antichi, dei oscuri e alieni governavano l'universo. I loro discendenti li bandirono e divennero l'attuale pantheon di dei. I mortali sanno dell'esistenza degli dei attuali, ma solo le razze più antiche possiedono un ricordo degli dei preesistenti. Celati in cripte ammuffite, obliati tomi composti in lingue ormai perdute racchiudono le profezie divine che predicono il ritorno degli antichi dei. Gli sforzi del pantheon attuale sono tutti mirati a predire l'ora del ritorno, a prepararsi ad essa e a cercare un modo per distruggere una volta per tutte la minaccia dei loro antenati. I personaggi intraprendono un'avventura apparentemente standard, ma scoprono immagini di strani dei scavate in antiche caverne sotterranee. Col tempo, ottengono abbastanza conoscenze da riuscire ad interpretare le immagini e qualche altra informazione recuperata qua e là. Apprendono della vera natura dell'universo, e della minaccia costituita dagli dei più antichi. Magari è in questo momento che gli dei attuali li arruolano in vista del ritorno. Si potrebbero anche creare delle classi di prestigio a partire da questo reclutamento.

Divinità ostili

Le divinità che assumono atteggiamenti dichiaratamente ostili verso i mortali possono risultare troppo potenti, specie ai livelli bassi di gioco. Come per le altre attitudini, bisogna decidere perché gli dei sono ostili. Se i mortali hanno ucciso un dio in tempi antichi, gli immortali ancora esistenti possono essere ancora risentiti. Le razze mortali del *Manuale del Giocatore* potrebbero aver preso il posto della razza eletta degli dei come predominante nel mondo. Se gli dei sono draconici, i lucertoloidi potrebbero aver un tempo dominato il mondo come fanno umani, nani, elfi, gnomi e halfling adesso. Inoltre, bisogna pensare al perché gli dei malvagi non distruggono il mondo punto e basta. Magari hanno bisogno dei mortali come fonte di potere (i mortali venerano gli dei ostili, diversamente dai benevoli, sperando di placarli). Distruggere il mondo potrebbe scatenare una minaccia attualmente imprigionata negli abissi della terra.

Se gli dei sono ostili, i chierici di norma venerano forze divine piuttosto che divinità specifiche. I paladini appartengono per lo più ad ordini temporali piuttosto che divini. La maggior parte dei mortali cerca delle alternative alla venerazione per gli dei ostili, e così ai chierici vengono domandati sentieri innovativi.

La sfida insita nell'uso di divinità ostili è inversa a quella delle divinità benevole: giustificare il perché dell'ostilità degli dei buoni. Inserendo uno degli approcci suggeriti per gli dei benevoli, si può stabilire che il bene è più debole o meno significativo del male. In un'ambientazione di questo tipo, forse gli dei buoni hanno appena subito una grave sconfitta nell'eterna lotta tra il bene e il male. Questo filone può risultare arduo per i personaggi buoni, dato che il mondo è coalizzato contro di loro, ma fa da sfondo ad avventure epiche in cui i personaggi cercano di raddrizzare la bilancia in favore del bene.

Un monoteismo ostile implica poche conseguenze o implicazioni diverse dal pantheon ostile. Se una divinità o un pantheon precedente ha creato l'universo, il dio attuale potrebbe anche non provare alcuna compassione o affinità verso di esso. Come nel caso del pantheon, bisogna stabilire perché il dio cessa le ostilità e non distrugge il mondo per ricominciare daccapo. Come è stato detto prima, il dualismo funziona meglio se i due dei si comportano diversamente nei confronti dei rispettivi seguaci. Uno o due dei ostili sono molto diversi da venti. Dato che gli spiriti animistici sono onnipresenti, un animismo ostile rende la vita un vero inferno per chiunque, a meno che non si possieda la buona volontà necessaria a sopravvivere. Se si crea un animismo ostile, si includano modi universalmente noti (almeno nelle zone civilizzate) per placare temporaneamente gli spiriti. I culti misterici possono insegnare ai loro iniziati tecniche mirate a placare gli dei ostili.

In un sistema con divinità ostili ci sono molte opportunità di conoscenze segrete o celate. I mortali, ad esempio, devono occultare tutti i loro esperimenti atti a proteggerli dagli dei. È più probabile che gli dei distruggano ogni prova di tali esperimenti, piuttosto che nasconderla, ma in luoghi remoti possono sopravvivere singoli brandelli di informazioni. I mortali possono vivere nel timore che gli dei distruggano il mondo se irritati, e magari non sanno che gli dei non vogliono o non possono operare tale distruzione, perché questo motivo è celato o perduto. L'esistenza di uno o più divinità preesistenti può essere celata o distrutta dal dio o dagli dei ostili attuali.

Spunto per una campagna: Nella città utilizzata come base di manovra dai personaggi, ha avuto inizio la costruzione di una torre di marmo bianco con scolpiti dei motivi floreali basati sul loto. I committenti pagano bene, e i lavoratori non hanno alcuna lamentela sul trattamento ricevuto. Gli organizzatori sono gente ricca, e ben presto divengono consiglieri dei governatori della città. Durante i viaggi e le avventure dei personaggi, si scopre che altre torri analoghe sono in costruzione in altre città. Si cominciano anche ad incontrare politiche di divisione, come tasse sulle merci scambiate tra le città, tariffe di ingresso alle porte urbane e leggi che richiedono ai cittadini di indossare, cuciti sui loro abiti, i simboli della fede che professano. Se interrogati, gli organizzatori della costruzione della torre spiegano che queste politiche rafforzano la città e servono affinché i cittadini mostrino con orgoglio la loro fede. I personaggi che riescono ad infiltrarsi in una torre completata e ad osservare i rituali che vi si compiono scoprono che le torri sono in realtà templi dedicati ad una divinità ostile, e devono agire in modo da evitare che il culto del loto annienti il loro mondo.

Rimescolare le carte

Si potrebbero suddividere gli atteggiamenti descritti in base agli allineamenti, rendendo benevoli gli dei buoni, indifferenti i neutrali e malvagi gli ostili. Le divinità buone si impegnano per evitare che le malvagie distruggano il mondo, mentre le neutrali provano a mantenere l'equilibrio tra le due forze. In alternativa, le divinità potrebbero essere benevole verso i mortali che hanno il loro stesso allineamento, ostili verso quelli di allineamento opposto e indifferenti verso gli altri. Le divinità possono avere aspetti o personalità multiple in base ai loro domini, e ognuna di loro potrebbe comportarsi diversamente.

Gli dei possono essere indifferenti, se i mortali li venerano e soddisfano i loro desideri, o anche essere benevoli. Se i mortali non riescono o non vogliono venerare correttamente gli dei, rischiano di renderli ostili.

LE RAGIONI PER CUI I MORTALI VENERANO GLI DEI

La gente venera gli dei per adorazione, gratitudine o paura, a seconda dell'allineamento loro e della divinità. Anche il popolo venera gli dei malvagi, solo per tenerseli buoni.

Adorazione

I mortali possono adorare gli dei, considerandoli creatori dell'universo e di tutta la vita. Gli dei sono allora la fonte da cui provengono tutte le necessità per vivere. In alternativa, potrebbero essere la fonte di tutti i lussi della vita, procurandosi in questo modo l'adorazione dei mortali. Questi ultimi scelgono di obbedire alle leggi divine con tutti se stessi, e riveriscono il loro patrono per volontà propria. I chierici trasmettono l'adorazione dei seguaci alle loro divinità, e condividono la propria gioia con le loro comunità.

Venerare un unico dio per adorazione induce gli stessi problemi citati nel caso del monoteismo benevolo: è simile a molti sistemi religiosi reali. Se, in un sistema dualistico, ogni mortale adora entrambe le divinità, allora il senso di opposizione e differenza tra le due divinità risulta attutito. In un sistema di questo tipo, alcuni mortali dovrebbero adorare un dio e temere o almeno provare una qualche avversione per l'altro. Riverire gli spiriti animistici per adorazione non ha alcuno svantaggio delle altre due opzioni, e si discosta poco dal venerare un pantheon per adorazione.

L'adorazione può indurre i mortali a strane azioni. Possono celare

ATTITUDINE DELLE DIVINITÀ DI D&D

Le divinità del pantheon di D&D sono per lo più benevole, ma in alcuni momenti possono mostrarsi indifferenti, magari perché la loro attenzione è catturata da affari che si compiono lontano dal Piano Materiale.

informazioni che tratteggiano gli aspetti negativi del loro dio, oppure compiere gesti terribili dovuti alla gelosia, e cercare di nascondere le prove di tali gesti. In maniera simile, gli dei adorati probabilmente sono lieti dell'adorazione e agiscono per rimuovere tutto ciò che minaccia la loro immagine e il loro rapporto con i seguaci. I culti misterici nascono spesso dall'adorazione verso un particolare dio. Riverire gli antenati può essere segno di un amore profondo verso i morti.

Spunto per un'avventura: Una potente paladina ha perduto il proprio amato marito a causa di una malattia. Sconvolta dalla perdita, ritiene che il suo patrono l'abbia tradita dopo tanti anni di adorazione e devozione. Ha incolpato il dio di non aver protetto la sua famiglia, ed è divenuta una guardia nera. Si è messa in cerca di un leggendario artefatto che, si dice, è in grado di uccidere un dio. Se uno dei personaggi è un paladino, la guardia nera apparteneva un tempo al suo stesso ordine. In caso contrario, essa era parte di un ordine sacro devoto al dio venerato dal chierico del gruppo. I PG devono trovare e fermare la guardia nera sul piano del Pandemonium, dove gli dei hanno nascosto l'artefatto.

Gratitudine

I mortali possono venerare gli dei per i loro doni, senza però giungere ad adorarli. In questo caso, i mortali rispettano il potere degli dei e apprezzano i loro doni, ma non provano grande simpatia per loro. Gli dei possono essere sgradevoli oppure severi. Si immaginino questi dei come genitori particolarmente rigidi, ma non violenti. I mortali si infastidiscono a causa delle regole e dei comandamenti divini, ma non dimenticano che gli dei sono la fonte della loro vita. I chierici, come pastori, ricordano al loro gregge tutto ciò che gli dei hanno fatto per loro, e contemporaneamente si occupano di applicare la legge divina.

Dato che il monoteismo è molto diffuso nel mondo reale, non si finirà mai di ripetere l'importanza di inserire qualche elemento fantasy in un sistema monoteistico. Ciò detto, venerare un unico dio per gratitudine richiede gli stessi sforzi già delineati altrove. In tal caso, è più interessante il caso in cui la divinità è in qualche modo una figura opprimente e severa. Non si rendano però troppo invadenti le regole e i comandamenti dettati dalla fede su aspetti della vita quotidiana, a meno che il fulcro della campagna non sia il superamento di questi limiti o addirittura la sostituzione del dio stesso. Il dualismo funziona benissimo se i mortali adorano un dio e sono grati all'altro, oppure temono un dio e sono grati all'altro. Questa opzione si adatta poi anche all'animismo. Il culto degli antenati può ruotare intorno alla gratitudine per quanto l'avo ha lasciato in eredità o ha ottenuto per il bene della famiglia. La gratitudine per dei beni locali o domestici può motivare la venerazione di penati o locali.

Spunto per un'avventura: Un buon chierico devoto al dominio della Protezione decide che il modo migliore perché i mortali si proteggano davvero è accedere direttamente al potere divino. Comincia a ricercare e sperimentare, cercando un modo per congiungersi alla fonte del potere degli dei. I suoi esperimenti mettono sul chi vive gli dei, che avvertono il chierico del gruppo delle possibili conseguenze. Non soltanto le divinità potrebbero risultare private del loro potere e non più in grado di prendersi cura dei mortali, ma anche gli esseri umani di allineamenti opposti otterrebbero accesso a questo tremendo potere. I personaggi devono localizzare il chierico rinnegato, superare le sue difese e convincerlo che, nel suo piano, il gioco non vale la candela.

Paura

Quando i mortali temono gli dei, la venerazione serve ad esprimere contrizione, pentimento e desiderio di riconciliazione. Gli dei temuti non devono necessariamente essere ostili; piuttosto possiedono una padronanza sulla natura e le forze naturali che travalica i limiti mortali. I seguaci cercano di proteggere le loro vite, famiglie e beni implorando gli dei di dirigere altrove tempeste, terremoti, maremoti, siccità, pestilenze, eruzioni vulcaniche e inverni rigidi. I chierici agiscono da intercessori, trasmettendo alle divinità messaggi di umiltà e riconciliazione. I paladini incontrano difficoltà enormi quando provano a superare la paura e aiutare gli altri a fare altrettanto. Laddove gli dei sono generalmente temuti, per lo più i paladini non appartengono ad ordini religiosi.

Gli dei possono poi essere effettivamente ostili, nel qual caso esiste una buona ragione per temerli. Molti mortali non venerano le divinità ostili, ma altri lo fanno nel tentativo di compiacerle.

Venerare un unico dio per paura è la soluzione più interessante tra le tre possibili. Una considerazione attenta sul perché i mortali temano il dio e sul comportamento di quest'ultimo può inserire abbastanza elementi fantastici da migliorare il gioco. In un sistema dualistico, i mortali potrebbero venerare entrambi gli dei per paura, se la continua lotta tra i due recasse occasionalmente qualche disastro al mondo. Si cerchi di evitare che tali disastri facciano sentire i personaggi impotenti. Il disastro occasionale va invece utilizzato per creare uno scenario variegato e a tratti drammatico, oppure per rivelare città sepolte e miniere perdute. Si possono anche concepire avventure di salvataggio, nelle quali i personaggi si danno da fare per salvare i PNG da alluvioni, vulcani o frane. Riverire gli spiriti animistici per paura implica le stesse difficoltà descritte a proposito degli spiriti animistici ostili. Gli spiriti ancestrali possono essere venerati come intermediari o difensori degli dei.

La paura è una motivazione appropriata per nascondere informazioni. I mortali celano molte notizie agli dei temuti, per evitare di essere puniti. Tutto ciò che è celato può perdersi, se la persona che ha nascosto le informazioni muore senza rivelare il luogo in cui le ha nascoste, oppure se si dimentica dove le ha celate. Il dio o gli dei possono occultare informazioni che rivelano i motivi per cui non dovrebbero essere temuti.

Spunto per un'avventura: I chierici di un tempio locale dedicato ad un dio legale malvagio cominciano ad organizzare unità paramilitari per rafforzare il culto e la venerazione. Si lamentano col governo locale che il loro dio non sta ricevendo la quota dovuta di attenzione, donazioni e offerte. Forniscono statistiche e resoconti per convalidare le loro affermazioni. Dal punto di vista legale, nessuno può opporsi a loro. Sta ai personaggi fornire le prove che queste bande stanno commettendo crimini o agiscono in modi offensivi per il governo locale, e nel contempo sta a loro proteggere la gente da questi brutali "squadroni di seguaci".

Altre possibilità

La necessità è un'ottima ragione di venerazione. In un sistema di questo tipo, le divinità forniscono ai mortali qualcosa di cui essi hanno bisogno, e di solito lo fanno giorno per giorno. Ad esempio, gli dei possono personificare le forze della natura, come nel caso di un dio che ogni giorno conduce il carro del sole su per il cielo. I mortali venerano per fornire agli dei un motivo (o forse anche il potere) per far crescere le messi, muovere il sole, e così via. D'altro canto, gli dei possono essere la fonte di tutta la magia, divina e arcana, e richiedere venerazione per dare potere agli incantesimi.

Un'altra possibilità è che i luoghi divini generino un controllo mentale o emotivo su chi vive nei paraggi, e che crescano in potere per ogni seguace che venera gli dei. Le divinità buone si serviranno di questo fenomeno come modo di rinforzare il desiderio già esistente di venerazione, mentre quelle malvagie lo useranno come arma per imporre la venerazione.

Come in altri casi, si possono anche rimescolare tali approcci. I seguaci di divinità buone potrebbero essere motivati dall'adorazione. Le divinità naturali tendono ad essere neutrali nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS, e i loro seguaci potrebbero venerarli per gratitudine per le risorse che concedono. Chi segue il sentiero della malvagità potrebbe venerare gli dei oscuri per paura.

LE RAGIONI PER CUI LE DIVINITÀ SI SERVONO DEI MORTALI

Le divinità si servono dei mortali perché hanno bisogno di loro. A seconda di come li si definisce nel gioco (si veda "Divinità dipendenti e indipendenti", sopra), gli dei possono aver bisogno dei mortali perché le azioni di questi ultimi concedono loro il potere, oppure perché qualcosa impedisce loro di agire sul Piano Materiale.

Se le divinità stabilite dal DM dipendono dai mortali per ottenere il loro potere, si deve considerare che solo le azioni intraprese volontariamente dai mortali forniscono questo potere, che non deriva solo dalla venerazione, ma anche da tanti altri tipi di azione. La quantità di potere generata da tali azioni è direttamente proporzionale allo sforzo e al sacrificio richiesti. Considerando il rischio e gli sforzi cui si sottopongono quotidianamente gli avventurieri, è evidente che costoro siano molto importanti per le divinità. Si spiega allora perché gli dei mandino talora segni o avatar ai seguaci per incoraggiarli, oppure compaiano in prima persona davanti a loro.

Le divinità create dal DM potrebbero invece non agire direttamen-

e sul regno dei mortali. Potrebbero esistere alcune barriere che impediscano loro di avvicinarsi al Piano Materiale (si veda "Divinità attive e distanti", sotto). In alternativa, le divinità potrebbero aver stabilito di limitare al minimo le loro intercessioni dirette sul Piano Materiale. In questo caso gli dei hanno bisogno dei mortali per eseguire imprese a loro impossibili: ispirare seguaci, recuperare artefatti, lanciare incantesimi. Possono aver bisogno dei mortali per interferire con le chiese di divinità rivali. In tale situazione, le azioni dei mortali riflettono e influenzano i rapporti tra gli dei, e stabiliscono il potere divino.

DIVINITÀ ATTIVE E DISTANTI

In alcune campagne, le divinità attive agiscono costantemente per influenzare il mondo. In altre, le divinità distanti mostrano scarso interesse nelle questioni mortali. In questo paragrafo si discutono entrambe le opzioni.

Divinità attive

Il gioco di D&D utilizza il modello di divinità attive. In una taverna o lungo una strada è possibile incontrare gli avatar degli dei. Inserire divinità attive in una campagna comporta un unico ma potente vantaggio: si aggiunge un elemento fantasy che differenzia nettamente la campagna da una simulazione storica, ancor più della stessa esistenza della magia. Quando vogliono giustificare la propria fede e devozione, i chierici e i paladini degli ordini sacri possono indicare un'imponente e luminosa figura che compie miracoli per le strade (questo tipo di attività può però facilmente sfuggire di mano; i rischi connessi alle divinità iperattive sono discussi nella sezione "Interferenza divina" nel Capitolo 2).

Le mitologie storiche seguono spesso quest'approccio. Gli dei greci vivevano nel mondo mortale, quello stesso cui ci riferiamo con nome di Piano Materiale, sul Monte Olimpo. Poseidone viveva nel mare, Ermes viaggiava sulla terra e Zeus assumeva molti e diversi aspetti per i suoi affari con i mortali. Gli dei asgardiani attraversavano spesso Bifrost, il Ponte dell'Arcobaleno, per visitare i loro seguaci mortali.

Sapere che gli dei sono presenti e attenti a ciò che accade può essere di aiuto per spiegare i sistemi di credenza di una campagna, e può anche servire a tenere sotto controllo alcuni personaggi. Si ricordi soltanto che se gli dei compaiono sempre al momento giusto per salvare i personaggi, questi ultimi non rischieranno mai nulla. Senza il rischio, anche il successo perde il suo senso, e non ci sarà mai la sensazione di aver raggiunto un obiettivo. I personaggi di alto livello sono più importanti dal punto di vista degli dei, perché possiedono capacità superiori nel loro ruolo di agenti divini e di forze del cambiamento. Tali personaggi hanno meno bisogno di essere salvati, eppure spesso è più facile che gli dei concedano loro attenzione.

I sistemi monoteistici di solito non utilizzano l'opzione delle divinità attive perché può essere difficile per un unico dio essere onnipresente in contemporanea in tutti i posti in cui è necessario. Questa difficoltà può essere superata creando una moltitudine di servitori divini (si veda "Potere divino infinito o limitato", sopra), cosa che serve anche ad inserire quell'elemento fantastico indispensabile per il monoteismo nei giochi di ruolo non storici. Se si vuole un monoteismo attivo, si creino "schiere celesti" che assistano la divinità. Nel caso del dualismo il problema è dimezzato, dato che gli dei sono il doppio che nel monoteismo. Anche qui, gli agenti divini di ogni divinità possono aiutare a superare i pericoli rimasti, oppure si possono distinguere le due divinità rendendone una distante e l'altra attiva. L'animismo attivo è il caso più comune. I culti misterici delle divinità attive consentono regolarmente l'esperienza della presenza fisica del patrono o di uno dei suoi esponenti. È più probabile che si venerino i penati e gli dei locali se sono attivi.

Le divinità attive rendono necessario per tutti i mortali nascondere i peccati, le eresie e gli esperimenti sacrileghi. Allo stesso tempo, la loro presenza e il loro attivismo tra i mortali le rendono divinità più vulnerabili, e quindi tendono a nascondere le informazioni sulla loro debolezza. Se i mortali scoprono tali informazioni, gli dei le distruggono. Se non si accorgono di una copia o di un frammento di queste informazioni, le si consideri perdute piuttosto che distrutte.

Spunto per un'avventura: Al ritorno da un'avventura, i personaggi sono sorpresi da un temporale mentre si trovano ancora in zone non civilizzate. Riparandosi in un granaio abbandonato, incontrano un compagno viaggiatore che si riscalda presso un piccolo braciere pieno di carbone. Costui si lamenta dicendo di essere affamato e assetato, e chiede ai personaggi di dargli da mangiare e da bere. Se i personaggi accettano, li ringrazia e si unisce al pasto. Durante la notte svanisce, lasciando al suo posto una mappa e uno strano medaglione. La mappa e il medaglione sono la chiave a qualche segreto divino celato agli occhi del mondo. Se i PG non gli offrono cibo e acqua, il viaggiatore scompare durante la notte. Fate effettuare ai giocatori di guardia un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25 + il livello medio dei personaggi del gruppo) per evitare di addormentarsi durante il proprio turno di guardia ogni notte (oppure di cadere in una trance più profonda, nel caso degli elfi). Se l'intero gruppo si addormenta, il misterioso straniero lo trasporta in un'isola deserta, privandoli di razioni e otri d'acqua. Mentre i PG cercano di viaggiare di isola in isola, nel tentativo di tornare a casa, incappano nel segreto divino precedentemente menzionato.

Divinità distanti

Gli dei distanti non si preoccupano di quanto succede sul Piano Materiale. Possono anche essere attivi nel loro reame, ma i mortali sono all'oscuro di tutto ciò. Selezionare divinità distanti rimuove un elemento fantasy dal gioco, ma si può superare l'ostacolo concentrando la campagna intorno ai vari tentativi da compiere per raggiungere gli dei. Alcuni tra questi tentativi saranno incredibilmente audaci e rischiosi, mentre altri saranno nobili e meriteranno il supporto dei personaggi. Il mentore o il patrocinatore di un personaggio potrebbero cercare, con accorta pianificazione, un modo per contattare gli dei sin dall'inizio della campagna, e si fiderà dei personaggi sempre di più in corrispondenza con il loro avanzamento di livello. Un altro aspetto su cui concentrarsi è il seguente: da quanto tempo gli dei sono distanti? Magari sono stati attivi in tempi antichi ora ricordati dai mortali, o dagli elfi, o addirittura dai draghi. Se qualcuno è in grado di ricordarsi di un tempo in cui gli dei erano attivi, o se tale storia è narrata in libri perduti pieni di antiche conoscenze, si decida, prima dell'inizio della campagna, quale forza limiti gli dei.

Nella cosmologia di DUNGEONS & DRAGONS, esiste un limite che riguarda gli dei distanti. Chiunque sia capace di viaggiare tra i piani può raggiungere i reami divini (vedi "Cosmologia e reami divini", più avanti) e farsi notare finché non attira l'attenzione divina (cosa che potrebbe rivelarsi non proprio positiva). Nella cosmologia del DM potrebbe esistere una barriera tra gli dei e i mortali, barriera che rende la comunicazione più difficoltosa ma comunque possibile.

Gli dei distanti sono in realtà simili a quelli indifferenti (vedi "Il comportamento degli dei", sopra). I loro precetti possono predicare

LE BARRIERE VERSO IL DIVINO

Una barriera sufficientemente forte tra un dio e i suoi seguaci avrebbe la conseguenza di rendere quasi leggendario il lancio di incantesimi divini. Le barriere indicano che la maggior parte dei chierici si dedica a una causa, a un'idea o a una forza divina piuttosto che a una specifica divinità, ammesso che possano ricevere incantesimi. Un *miracolo* sarebbe pressoché impossibile. È meglio chiarire sin dall'inizio con i propri personaggi se la barriera riduce l'efficacia di alcuni incantesimi o ne elimina altri. Prima di creare una barriera tra dei e mortali, si consideri l'impatto di quella barriera sull'interazione planare. Molti incantesimi arcani e divini presuppongono il legame con altri piani di esistenza, inclusi *porta in fase, proiezione astrale* e gli incantesimi di illusione che evocano dal Piano delle Ombre. Si deve decidere se la barriera circonda il Piano Materiale, tagliando i collegamenti con gli altri piani, oppure se imprigiona solamente gli dei. In quest'ultimo caso, gli effetti sugli incantesimi mortali sono limitati. Se invece circonda il Piano Materiale, si fornisca ai giocatori un elenco degli incantesimi che non sono disponibili. La *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Piani* contengono ulteriori informazioni sull'interazione degli incantesimi con le barriere planari.

benevolenza, interesse o anche amore per i mortali, ma le loro azioni non hanno alcun effetto sui mortali. Molti chierici e paladini sono al servizio di forze divine piuttosto che di divinità specifiche, anche se alcuni sostengono che la distanza tra dei e seguaci rende ancora più importante la devozione. Quando ci sono esseri grandiosi e luminosi che camminano per le strade compiendo miracoli, non c'è bisogno di avere fede: la credenza non è necessaria per qualcosa che è innegabilmente esistente.

L'energia positiva e quella negativa esistono anche quando gli dei sono distanti, quindi questa opzione non influenza la possibilità di lancio spontaneo o di scacciare o intimorire non morti.

È possibile creare un monoteismo avvincente e suggestivo a partire da un dio distante, ma in tal caso è necessaria una manifestazione alternativa del divino nel mondo. Le forze del male possono senz'altro ricoprire questo ruolo. Se il male è impersonato da un'unica figura, ci si avvicina al dualismo. È meglio allora suddividere il male tra demoni e diavoli dell'Abisso e di Baator. I mezzo-immondi superano di gran lunga i mezzo-celestiali in un sistema di questo tipo, e il resistere alle tentazioni dovrebbe essere un tema portante della campagna. Come è già stato detto, un modo efficace per distinguere gli dei nel dualismo è rendere l'uno attivo e l'altro distante. In un sistema animistico, gli spiriti distanti potrebbero anche non esistere proprio.

Dato che non ci sono prove dirette dell'esistenza degli dei, la maggior parte dei mortali apprende molte nozioni false sul divino. Le conoscenze celate sono spesso facilmente accessibili, sepolte in mezzo a migliaia di idee sbagliate. Se per un verso le divinità distanti per definizione non agiscono mai per distruggere informazioni, possono però averne lasciate alcune in città perdute o templi antichi, se mai un tempo sono state attive.

Spunto per una campagna: I personaggi vivono in un mondo in cui si crede che gli dei siano benevoli, ma nessuno ha mai provato in prima persona tale supposta benevolenza, almeno a livello individuale. I chierici si dedicano più a concezioni e forze naturali che agli dei. Sparsi nel mondo, vi sono artefatti colossali, indizi del fatto che gli dei un tempo erano attivi (si immaginino castelli volanti crollati al suolo, di dimensioni adatte a creature enormi, oppure statue gigantesche con solo la testa o una mano che escono fuori dal terreno e interamente costituite di diamanti, e così via). Mentre si avventurano tra le misteriose rovine, i personaggi scoprono che gli dei sono anche i colpevoli di quelle ampie zone desertiche di cui è costellato il mondo. Cominciano allora a sospettare che gli dei abbiano preso le distanze dal mondo per evitare di distruggerlo con le loro dispute. Potranno dunque cercare di raggiungere gli dei e di pregarli di tornare alle loro creazioni mortali.

Intercessione

Con gli dei attivi esiste la possibilità di intercessione. Molti incantesimi divinatori presuppongono un'intercessione, anche se di scarso rilievo (tanto scarso che per rispondere a una divinazione di basso livello una divinità non ha neanche bisogno di sforzarsi coscientemente). Con gli dei distanti, tuttavia, bisogna decidere che livello di intercessione è davvero possibile. Si può organizzare una campagna di alto livello in cui le divinità compaiono frequentemente per un qualsiasi motivo, ma si ricordi che troppe interferenze divine limitano il divertimento dei giocatori. Se un dio è in grado di rimuovere gli ostacoli con un gesto della mano, non vi è alcun bisogno di sforzi eroici da parte dei giocatori. I personaggi non sono degli eroi grazie al tremendo potere che sono in grado di accumulare, ma a causa dei terribili rischi che affrontano, sprezzanti della morte imminente. Ad un certo punto, i personaggi potrebbero diventare straordinariamente potenti e di alto livello. In quel momento si troveranno probabilmente a loro agio nel viaggiare tra i piani, per quanto ci si possa sentire a proprio agio quando si compiono tali attività. Questa situazione può condurre i personaggi ad entrare in contatto diretto con gli dei sui loro piani di esistenza. I personaggi potrebbero anche entrare in conflitto con oppure sfidare i poteri divini. I personaggi potenti attirano più facilmente l'attenzione degli dei, ma hanno meno bisogno di interventi divini.

Spunto per un'avventura: Un chierico trasforma un magazzino o un edificio abbandonato in un luogo di culto. La gente comincia ad ammassarsi nel tempio, perché sembra che il chierico sia in grado di offrire un'intercessione divina. Non chiede mai in cambio denaro o donazioni, ma i sempre più numerosi fedeli cominciano a gareggiare nel fornirgli una sistemazione adeguata, vesti, paramenti sacri e anche un nuovo tempio. Quando i suoi seguaci cominciano a scomparire, i personaggi, sospettosi, scoprono che le intercessioni divine del chierico sono in realtà a cura di alcuni mind flayer camuffati per illusione, e che questi ultimi hanno cominciato gradualmente ad acquistare influenza e controllo sulla città.

L'INTERCESSIONE NEL PANTHEON DI D&D

Gli dei del pantheon di D&D sono molto attenti a ciò che succede sul Piano Materiale, ma per accordo generale non si allontanano più di tanto dai Piani Esterni. Le uniche due eccezioni sono Fharlanghn, che viaggia spesso sul Piano Materiale, e Vecna, la cui roccaforte sul piano dei mortali è celata anche ai suoi chierici di alto livello. Quando le divinità del pantheon di D&D intercedono nelle questioni mortali, spesso lo fanno indirettamente o servendosi di intermediari.

DEICIDIO

Vale la pena considerare sin dall'inizio della campagna se i personaggi possono uccidere gli dei o meno, date le implicazioni di questa decisione.

Gli dei possono morire

Nel primo caso, gli dei possono essere immortali ma vulnerabili. Vivono per sempre se non subiscono violenza. Se i personaggi giocanti sono in grado di uccidere gli dei, allora anche alcuni personaggi non giocanti hanno le stesse possibilità, allo stesso modo di altri dei e potenti creature infernali. Se la scintilla divina può essere rubata e se il potere divino è limitato, sussiste una forte motivazione che può indurre gli dei a uccidersi per ottenere potere. Naturalmente gli dei potrebbero anche non essere spinti dalla brama di potere, ma altre creature sì, e in particolare le creature e i personaggi di allineamento malvagio. Se il potere divino è illimitato o non può essere rubato, ci saranno molti meno fattori stimolanti il deicidio.

Questa opzione consente delle modificazioni nel pantheon. Consente anche ai pantheon di prendere il posto l'uno dell'altro man mano che le civiltà sorgono e scompaiono. Se si decide che gli dei traggono il loro potere dai seguaci, allora deve pur succedere qualcosa quando le divinità perdono tanti seguaci da perdere i loro poteri e la loro fama.

In un pantheon in cui si verificano continui mutamenti, sempre meno gente venererà gli dei. Se le divinità sopravvivono meno dei mortali, questi ultimi avranno serie difficoltà a trovare un motivo per venerarle. Di certo non ha senso intraprendere le procedure di affiliazione ad un culto misterico se, al termine dell'iniziazione, non sopravvive nemmeno il dio patrono del culto. I chierici e i paladini potrebbero decidere di dedicarsi a qualcosa di diverso da una o più divinità se non possono neanche contare sul fatto che il loro patrono sia vivo il mattino successivo. Anche se gli dei di una campagna possono morire, questo evento non dovrebbe essere molto frequente. La morte di un dio dovrebbe essere un avvenimento rilevante in una campagna. Si considerino, ad esempio, le conseguenze quando un dominio viene trasferito ad un dio di allineamento opposto al precedente.

Se gli dei possono morire, occorre stabilire in quale posto si recano. Magari i loro corpi vengono trasportati attraverso il Piano Astrale. Potrebbero semplicemente disperdersi, oppure potrebbe esistere un piano riservato ai morti divini.

Un sistema monoteistico in cui l'unico dio può morire rischia, ad un certo punto, di trasformarsi in un universo privo di esseri divini. Alcuni meccanismi naturali potrebbero prevenire questo rischio, elevando automaticamente un mortale meritorio allo status divino se la divinità attuale dovesse perire. Un sistema dualistico perde il suo equilibrio se una delle due divinità viene a mancare. Il dio rimanente deve immediatamente nominare un successore valido per mantenere il funzionamento e l'equilibrio dell'universo. I sistemi animistici credono che tutto sia vivo, e che la vita derivi dagli spiriti. Se lo spirito di un luogo o di un oggetto muore, il risultato è un abominio. Un luogo o oggetto morto è fonte di orrore e probabilmente paura per i fedeli, anche se gli spiriti sono ostili o temuti. Chi è in grado di uccidere uno spirito potrebbe un giorno divenire l'assassi-

ne del mondo. Gli spiriti non dovrebbero mai morire accidentalmente. Chiunque sia intenzionato ad uccidere uno spirito si trova ad affrontare una vita da fuggiasco, sfuggendo a fedeli seguaci che cercano di consegnarlo alla giustizia. Il culto degli antenati è un'alternativa praticabile alla venerazione di divinità morenti.

Gli dei non possono morire

Gli dei davvero immortali non temono né i mortali né gli altri dei. Ciò non vuol dire che sono sempre esistiti gli stessi dei: alla nascita e allo sviluppo di nuove civiltà possono affiancarsi nuove divinità, mentre le antiche possono scomparire insieme alle civiltà che le veneravano. L'immortalità può derivare dall'impossibilità di tutte le creature non divine di raggiungere gli dei, oppure questi ultimi possono essere invulnerabili oltre che immortali. Gli dei veramente immortali sono motivo di stabilità e ordine in una campagna, dato che i personaggi si adattano ben presto all'esistenza eterna dei loro dei. La vera immortalità esalta la fede di chierici e paladini e li rende più inclini ad affidare la loro vita agli dei. Questo concetto è così comune che ci sono ben poche differenze tra tutti i sistemi cui può essere applicato.

Altre opzioni

Magari solo una divinità specifica con questo preciso incarico è in grado di uccidere gli dei. Questa divinità assassina può agire per preservare il pantheon esistente e il mondo, uccidendo chiunque minacci l'uno o l'altro.

Un'altra possibilità è che solamente oggetti, incantesimi o azioni specifiche possano uccidere un dio. Ad esempio, Balder è vulnerabile unicamente al vischio. Teti ha provato a rendere suo figlio Achille immortale immergendolo nelle acque del fiume Stige, ma il tallone da cui lo reggeva rimase vulnerabile. Il metodo per uccidere una divinità (e ciascun dio potrebbe essere ucciso in un modo differente) è mantenuto ben nascosto dagli dei.

Si può provare a proteggere gli dei concedendo loro la capacità di riformare un corpo se la loro forma attuale viene ferita a morte (si veda la capacità divina primaria "Rinvigorimento" nel Capitolo 2). Questa "immortalità interrotta" richiede una certa preparazione. Nei sistemi dotati di questa possibilità ci può essere un dio malvagio e subdolo che passa l'eternità alla ricerca di incantesimi e artefatti necessari ad evitare il ritorno delle divinità uccise.

Le divinità potrebbero essere immortali solo se possiedono un numero minimo di seguaci. Più che dipendere da costoro per il loro potere, gli dei contano sui seguaci per la loro esistenza (anche se una cosa non esclude l'altra).

In una campagna può essere possibile che i personaggi cerchino sui piani i corpi degli dei morti e li resuscitino o risveglino.

Sconvolgimenti immortali

Se gli dei muoiono o compaiono nuove divinità, i mortali dovranno adeguarsi alle conseguenze. I chierici sono i primi a preoccuparsi della sfera di influenza di una divinità defunta. Probabilmente questa è stata trasferita ad un altro dio, nuovo o già esistente. I chierici potrebbero ritrovarsi privi dei poteri se il loro allineamento differisce troppo da quello del nuovo dio. I personaggi che divengono ex-chierici in questo modo non hanno bisogno di espiazione per riottenere il loro status, ma hanno invero necessità di cambiare patrono. D'altronde, questi chierici potrebbero anche decidere di mantenere i loro domini e di ottenere gli incantesimi da principi astratti o da forze piuttosto che dalla divinità che ha preso il posto della vecchia.

Una divinità nuova deve trovarsi dei seguaci, reclutando chierici e paladini. Può trattarsi di personaggi alle prime armi (di 1° livello) che incoraggia in qualche modo, oppure di personaggi già esistenti e scontenti della loro fede. I suoi agenti mortali si incaricano poi di mostrare al mondo i poteri concessi loro dal nuovo patrono, fornendo prove sull'esistenza del dio e cominciando ad attirare seguaci. Inoltre, possono assoldare araldi e bardi per avvisare i nuovi templi e attirare la folla incuriosita.

Naturalmente, se le divinità sono distanti e indifferenti, i mutamenti dei gradi divini possono verificarsi senza che i mortali ne siano a conoscenza.

COSTRUIRE UN PANTHEON

Questa sezione si occupa delle basi necessarie a creare le divinità per una campagna di D&D. Dato che i personaggi giocanti sono il fulcro di qualsiasi campagna, gli dei sono inquadrati dal punto di vista dei personaggi che li venerano.

QUANTE DIVINITÀ?

Se per la propria campagna si è selezionata una religione monoteistica o dualistica, oppure un sistema etico, si avrà bisogno soltanto di una o due divinità. Se invece si è optato per un sistema più tradizionale e si utilizzano diverse divinità, come in un pantheon lasco o coeso, ci si vorrà assicurare di avere un dio per ogni classe e razza di personaggio, e uno per ogni allineamento.

Quanti dei si ottengono, dunque? La risposta a questa domanda dipende dall'aderenza che si desidera avere tra gli allineamenti dei personaggi giocanti e quelli delle loro divinità.

D&D non prevede regole che stabiliscano quale allineamento si deve seguire per venerare una divinità, tranne che nel caso dei chierici, il cui allineamento non deve superare di più di un passo quello del loro dio (si veda la descrizione del chierico nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). La maggior parte dei personaggi giocanti, tuttavia, preferisce scegliere un patrono che abbia un allineamento simile al proprio. In un mondo personalizzato è possibile che un ranger legale buono veneri un dio caotico malvagio della caccia, ma un tale seguace non sarebbe mai il vero benvenuto in una setta che venera un dio malvagio, e molti giocatori non si troverebbero a loro agio in una situazione simile.

UN PANTHEON ESEMPLIFICATIVO

Ammesso che in una campagna si vogliano includere tutte le razze più comuni descritte nel *Manuale del Giocatore*, il primo passo per costruire un pantheon è stabilire delle divinità per ciascuna razza non umana: nani, elfi, gnomi, halfling e orchi (se la campagna include altre razze, saranno necessarie divinità aggiuntive per quelle razze). L'allineamento per ogni divinità razziale dovrebbe coincidere con quello prevalente per quella razza. Un personaggio non umano che segua un allineamento radicalmente opposto a quello della sua divinità razziale potrà sempre scegliere un dio in base alla sua classe o al suo allineamento.

In seguito, occorrerà fornire un numero sufficiente di divinità,

I MOTIVI PER CUI GLI DEI MUOIONO RARAMENTE

Le divinità possiedono un tremendo potere personale. Le capacità divine e le capacità divine primarie, insieme all'incredibile potenza fisica e mentale, li rendono creature temibili. La loro capacità di ispirare timore divino è di norma una difesa più che sufficiente. Nei loro piani originari (vedi "Cosmologia e reami divini", più avanti) controllano anche abilmente la realtà stessa. Di solito sono circondate da folle, se non eserciti, di servitori, avatar e delegati. Possiedono reliquie e artefatti il cui funzionamento è totalmente ignoto ai mortali. Se le minacce alla loro esistenza sono concrete, avranno avuto secoli per preparare con attenzione le contromisure adeguate. In molti pantheon, gli dei alleati sono pronti ad assistere e difendere l'un l'altro: chiunque sia abbastanza folle da attaccare Pelor dovrà vedersela anche con le forze di Heironeous. Altri due fattori proteggono gli dei: gli oracoli e le chiese. Molti dei hanno una qualche precognizione del futuro, e quindi possono prevedere gli attacchi prima che si verifichino. Altri possiedono servitori che agiscono da oracoli e setacciano il corso del futuro alla ricerca di potenziali minacce. Inoltre, le chiese si possono mobilitare per fermare le minacce inoltrate alle loro divinità. Un aspirante assassino di divinità deve prima affrontare intere legioni di seguaci mortali. Lo sforzo necessario ad uccidere un dio è enorme, e ben pochi hanno voglia di intraprenderlo; anche le altre divinità non amano focalizzare una così cospicua parte della loro attenzione ed energia su un singolo compito.

tanto che ogni personaggio giocante possa selezionare un patrono adatto alla propria classe. L'allineamento del dio dovrebbe essere il medesimo del personaggio, oppure avere almeno un elemento comune (bene, caos, legge o male), senza elementi opposti. Ad esempio, un barbaro caotico buono potrebbe selezionare un dio neutrale buono o uno caotico neutrale (entrambi gli allineamenti hanno qualcosa in comune con il suo), ma non dovrebbe essere costretto a scegliere una divinità caotica malvagia, poiché l'elemento malvagio dell'allineamento del dio è direttamente opposto all'elemento buono dell'allineamento del barbaro.

Lo schema della pagina successiva mostra una possibile disposizione delle divinità e dei seguaci in un pantheon creato appositamente. Questo pantheon minimo include un numero di divinità sufficiente a tener conto di tutte le possibili combinazioni di classe e allineamento tra i personaggi della campagna.

Prima di definire le divinità necessarie a costruire il pantheon, si dividono le undici classi in quattro gruppi che rispondano ad una natura generica:

- I personaggi combattenti (barbari, guerrieri, monaci, paladini e ranger).
- I personaggi vagabondi (bardi e ladri).
- Gli incantatori arcani (maghi e stregoni).
- I personaggi sacerdotali (chierici e druidi).

Cominciando dai personaggi combattenti, si decide che una divinità legale buona, una caotica neutrale e una neutrale malvagia siano quanto basta per fornire ad ogni barbaro, guerriero, monaco, paladino e ranger almeno un dio adatto da venerare (si veda la Figura 1 nello schema). I colori dello schema indicano quali personaggi potrebbero o sarebbero inclini a venerare una certa divinità. Nella Figura 1, la divinità caotica neutrale (sfondo verde) sarebbe adatta ad un barbaro, un guerriero o un ranger che siano neutrali, caotici buoni, caotici neutrali o caotici malvagi. La divinità legale buona (sfondo blu) sarebbe idonea per i personaggi legali buoni, legali neutrali o neutrali buoni. La divinità neutrale malvagia (sfondo marrone) sarebbe appropriata per personaggi neutrali, legali malvagi, neutrali malvagi o caotici malvagi.

Le Figure 2 e 3 funzionano allo stesso modo. Si selezionano tre allineamenti per delle divinità che rispondano a tutte le possibili combinazioni di classe e allineamento tra i personaggi vagabondi e gli incantatori arcani, e poi si crea una griglia colorata analogamente alla Figura 1 per mostrare quali divinità siano appropriate a certe combinazioni di classe e allineamento. Si noti che nelle Figure 2 e 3 il riquadro che rappresenta i personaggi neutrali contiene tutti e tre i colori, dato che ciascuna delle tre divinità è adatta a tali personaggi.

Considerare i personaggi sacerdotali è più semplice. Dato che l'allineamento di un druido deve includere almeno un elemento neutrale, basta un'unica divinità neutrale perché ogni druido possa venerare una divinità adatta a lui (si veda la Figura 4). I chierici sono liberi di selezionare la divinità che intendono venerare, fintantoché l'allineamento della divinità abbia almeno un elemento comune a quello del chierico, e che non ci siano elementi direttamente opposti all'allineamento del chierico.

Le Figure 5 e 6 dello schema illustrano altri due possibili griglie di allineamento che è possibile usare, ed esistono molte altre alternative. Il punto fondamentale da ricordare è che ogni gruppo di tre divinità deve possedere degli allineamenti sufficientemente vari da consentire ad un seguace di un qualsiasi allineamento di scegliere almeno una divinità adatta.

AREE DI INFLUENZA E DOMINI

Il *Manuale del Giocatore* presenta ventidue domini clericali. L'associazione dei domini alle divinità dipende per lo più dalle aree di influenza di un dio (si veda il Capitolo 2 per una discussione della scelta di aree di influenza e domini). Ad ogni modo, sarà meglio assicurarsi che le divinità create da un DM forniscano accesso a tutti e ventidue i domini descritti nel *Manuale del Giocatore* (altrimenti, non tutti gli incantesimi descritti nel *Manuale del Giocatore* potrebbero essere disponibili in una campagna). Se si vogliono aggiungere domini ulteriori, bisognerà assegnare anche questi alle divinità create.

IL TOCCO FINALE

Una volta che si sia creata una divinità per ogni classe e allineamento (oltre alle divinità razziali, se si vuole), occorrerà definire ciascun dio fornendogli un nome, un'area di influenza, una personalità, una breve storia e un dogma. Si potrebbe giungere alla conclusione che un pantheon minimo composto da dieci o quindici divinità, come quello discusso in questa sezione, non è sufficiente per una campagna. Magari una società o una setta religiosa richiede una divinità molto diversa da quelle già concepite. In tal caso, si aggiungano le divinità necessarie a colmare tali lacune.

COSMOLOGIA E REAMI DIVINI

Nel gioco di D&D, gli dei sono creature fisiche, e in quanto tali hanno bisogno di luoghi in cui vivere e agire. Il posto che si decide di attribuire loro ha un notevole effetto sulla campagna.

Ogni pantheon divino tra quelli presentati in questo libro discute anche della cosmologia in cui gli dei abitano. Gli dei olimpi, ad esempio, si trovano per lo più su un Piano Esterno chiamato Olimpo, e in quella cosmologia esiste solo una manciata di altri piani. Le divinità del pantheon di D&D, di contro, vivono su molti Piani Esterni (e alcuni sul Piano Materiale).

Una discussione esaustiva sui piani (Materiale, Interni, Esterni e di Transizione) è presente tra le pagine del *Manuale dei Piani*, e va ben al di là dell'obiettivo del presente libro.

Tratti planari

Alcuni tratti definiscono le caratteristiche di un piano, e possono essere alterati in qualche modo da quelle divinità che risiedono sul piano. Questi tratti includono la gravità, il tempo, i tratti plasmabili, i tratti elementali e di energia, i tratti di allineamento e i tratti magici.

- Tratti di gravità: superiore, inferiore, o senza gravità; gravità direzionale oggettiva o soggettiva.
- Tratti di tempo: alterato (più veloce, più lento, normale), erratico, senza tempo.
- Tratti plasmabili: alterabile, statico, altamente plasmabile, plasmabile magicamente, plasmabile divino, senziente.
- Tratti elementali e di energia: acqua, aria, fuoco, terra, energia positiva o energia negativa dominante (minore o maggiore).
- Tratti di allineamento: buono, malvagio, legale, caotico o neutrale (leggero o forte).
- Tratti magici: magia normale, morta o selvaggia; ostacolata, potenziata o limitata (per scuole, sottoscuole, descrittori, livelli, arcana o divina).

L'IMMORTALITÀ NEL PANTHEON DI D&D

I personaggi possono viaggiare fino al luogo in cui risiedono le forme mortali degli dei e sconfiggere le divinità in combattimento. In linea teorica, quest'idea non si discosta molto da quella di inseguire il tarrasque sino alla sua tana e di farlo fuori, ma in pratica è molto più difficile.

DIETRO LE QUINTE: IL PANTHEON DI D&D

Il pantheon di D&D è stato sviluppato utilizzando tecniche alquanto diverse da quelle discusse nella presente sezione. Anziché dividere le classi di personaggi in quattro gruppi in base al funzionamento di ciascuna classe nel gioco, ogni classe è stata considerata individualmente. In seguito si sono selezionate delle divinità per ogni classe e allineamento tra i tanti dei sviluppati negli anni per le ambientazioni fantasy di D&D. Diverse tra le divinità elencate sono adatte a più di un personaggio. Obad-Hai, ad esempio, è una divinità neutrale delle natura e delle terre selvagge, e viene venerata tanto dai druidi quanto dai barbari.

Questo approccio ha creato un pantheon lasco di divinità i cui seguaci sono accomunati da interessi analoghi, abilità simili, e stili di vita affini, piuttosto che dalle dinamiche più tecniche del gioco.

Pantheon Esemplificativo

Figura 1: Divinità per personaggi combattenti

Figura 2: Divinità per personaggi vagabondi

Figura 3: Divinità per personaggi utilizzatori di magia arcana

Figura 4: Divinità per druidi

Figura 5: Disposizione Alternativa

Legale Buono Divinità	Neutrale Malvagio Divinità	Caotico Buono Divinità
Legale Buono Fedeli	Neutrale Buono Fedeli	Caotico Buono Fedeli
Legale Neutrale Fedeli	Neutrale Fedeli	Caotico Neutrale Fedeli
Legale Malvagio Fedeli	Neutrale Malvagio Fedeli	Caotico Malvagio Fedeli

Figura 6: Disposizione Alternativa

Legale Buono Divinità	Caotico Neutrale Divinità	Legale Malvagio Divinità
Legale Buono Fedeli	Neutrale Buono Fedeli	Caotico Buono Fedeli
Legale Neutrale Fedeli	Neutrale Fedeli	Caotico Neutrale Fedeli
Legale Malvagio Fedeli	Neutrale Malvagio Fedeli	Caotico Malvagio Fedeli

Piano Materiale

Il Piano Materiale è l'universo più familiare ai mortali, l'ambientazione standard per ogni campagna di D&D. A seconda della cosmologia adottata, la campagna può essere ambientata interamente sul Piano Materiale, oppure quest'ultimo potrebbe costituire solo una minima parte del tutto.

Quando le divinità si insediano tra i mortali del Piano Materiale, questi assistono a segni tangibili della presenza divina. La visibilità che ne deriva è l'aspetto migliore di questa scelta. Anche stabilire la presenza di una "casa" divina in un luogo conosciuto inserisce in qualsiasi campagna un forte elemento fantastico. I chierici e i paladini saranno più inclini a servire le divinità, dato che avranno la possibilità di interagire direttamente con i loro patroni, come avviene nel caso delle divinità attive.

È necessario altresì progettare qualche altro dettaglio per questa opzione. Un reame divino sul Piano Materiale deve essere necessariamente più piccolo di uno sui Piani Esterni e richiede più attenzione per mantenere un'aura di esotismo e lontananza. Tra le possibilità ci sono la vetta del più alto monte del reame, gli abissi marini, la base di un vulcano attivo o un dirupo roccioso a strapiombo sul mare, circondato dai marosi, da forti correnti e da scogliere.

Le divinità che vivono sul Piano Materiale si sono impegnate molto per difendersi da eventuali attacchi già prima dell'inizio della campagna, o anche durante la preistoria. Magari il loro obiettivo non è di tenere alla larga i mortali, ma di metterli alla prova. Qualsiasi mortale che oltrepassi le difese di un dio e giunga al suo cospetto si è dimostrato degno di tanto onore. Si ricordi questo aspetto quando dei personaggi "in carriera" provano ad infrangere le barriere divine. Il dio barricato dietro le sue difese probabilmente desidera respingere le intrusioni dei mortali, non ucciderli tutti. Gli dei malvagi, naturalmente, non si fanno problemi a distruggere qualsiasi creatura invada le loro dimore.

Si consideri il motivo per cui la divinità si allontana dalla comune scelta di vivere su un altro piano. Costruire una dimora, difenderla e tenere a bada i mortali, mentre si è impegnati nelle incombenze divine, è molto più difficile sul Piano Materiale. Un dio potrebbe decidere di comportarsi così per amore delle sue creature. Tali dei di solito vivono in un luogo appropriato al loro ruolo. Ad esempio, un dio del mare potrebbe vivere nelle profondità di una fossa marina. Un dio dei nani potrebbe vivere in cima oppure nelle profondità di un inaccessibile picco montuoso. In alternativa, il luogo di una dimora divina potrebbe non essere stato scelto dal dio. Un "dio caduto" potrebbe essere stato scacciato dal piano divino che abitava dal resto del pantheon, e imprigionato sul Piano Materiale. Se gli dei ostili o malvagi dominano un mondo, le divinità buone potrebbero vivere nel mondo dei mortali, scacciate dalle loro dimore planari.

Non è necessario che le divinità che vivono sul Piano Materiale siano attive. Lo saranno verosimilmente se il loro potere dipende dalla venerazione mortale, perché cercheranno di proteggere i loro interessi. Se sono veramente immortali, possono comportarsi in qualsiasi modo, ma è sempre preferibile avere divinità benevole o indifferenti. Gli dei ostili attivi che vivono sempre sul Piano Materiale sono una sfida enorme, e minacciano costantemente i reami mortali.

Il monoteismo e il dualismo implicano le stesse considerazioni già fatte per il pantheon rispetto alle divinità che vivono sul reame mortale. L'animismo deve invece affrontare un problema ulteriore: gli spiriti riempiranno con velocità il mondo, se vivono sul Piano Materiale. È necessario allora renderli insostanziali. Un'altra considerazione da prendere sul serio è la loro mortalità. Gli spiriti sul Piano Materiale sono più facili da gestire se sono immortali. Gli iniziati dei culti misterici possono essere gli unici mortali capaci di interagire con gli dei sul Piano Materiale.

Spunto per una campagna: Gli dei vivono tra i mortali, nascondendo magicamente la loro identità. In momenti prestabiliti durante l'anno, si radunano in una valle montuosa ben celata, per discutere gli eventi del mondo materiale. Le entrate per questa valle sono tunnel che corrono sotto le montagne. Ogni tunnel ha un'entrata nascosta che si rivela a chi possiede gradi divini (anche se il grado divino è 0). Durante il solstizio d'inverno, gli dei scoprono che i tunnel non svelano più il loro luogo. A quel punto hanno inizio le recriminazioni, e gli dei si separano, ognuno con il proprio piano per riaprire i tunnel. Desiderando nascondere la loro presenza ai mortali, gli dei parlano per mezzo di oracoli e sacerdoti, cercando coraggiosi avventurieri disposti a ritrovare antichi oggetti magici che riaprano i tunnel, esplorare miniere perdute alla ricerca di percorsi alternativi verso la valle, oppure localizzare la persona o il dio responsabile della chiusura dei tunnel.

Piani Esterni

Le divinità stabiliscono di norma le loro dimore su bizzarri ed esotici piani di realtà alternative. La maggior parte dei Piani Esterni è plasmabile divina. Questo tratto consente alle divinità, quando stabiliscono i loro reami personali sui piani, di modificare il paesaggio, le leggi fisiche, il funzionamento della magia, oppure una qualsiasi combinazione di questi tre elementi. Il modo esatto in cui un dio può alterare la realtà dipende dal suo grado divino, come discusso nel Capitolo 2. Anche al di fuori di un reame divino, i viaggiatori possono incontrare fenomeni sconosciuti nel Piano Materiale.

I Piani Esterni non hanno alcuno dei punti deboli del Piano Materiale, ma non ne possiedono neanche i punti forti. I Piani Esterni sono plasmabili divini, cioè facilmente modificabili dagli dei che vi vivono. I reami divini sui Piani Esterni si misurano in chilometri, non in metri. La stessa natura dei Piani Esterni rende difficile raggiungerli e viaggiare tra di essi, e rende più difficile le intrusioni mortali. Chi riesce a raggiungere un reame divino è tanto potente da meritarsi le attenzioni di un dio. Non è necessario scegliere un luogo visibile ma spaventoso, dato che gli dei e i mortali non vivono negli stessi luoghi.

Posizionare gli dei sui Piani Esterni rimuove il vantaggio della vicinanza, di cui gode il Piano Materiale; gli dei non sono più immediatamente visibili ai mortali. I paesaggi esotici dei Piani Esterni possono compensare questa perdita di esotismo, ma solo se i personaggi giocanti contano di viaggiare tra quei luoghi. I personaggi di D&D non speculano sull'esistenza di altre dimensioni: le utilizzano e basta. Tutte le creature evocate dai vari incantesimi *evoca mostri*, ad esempio, provengono da altri piani.

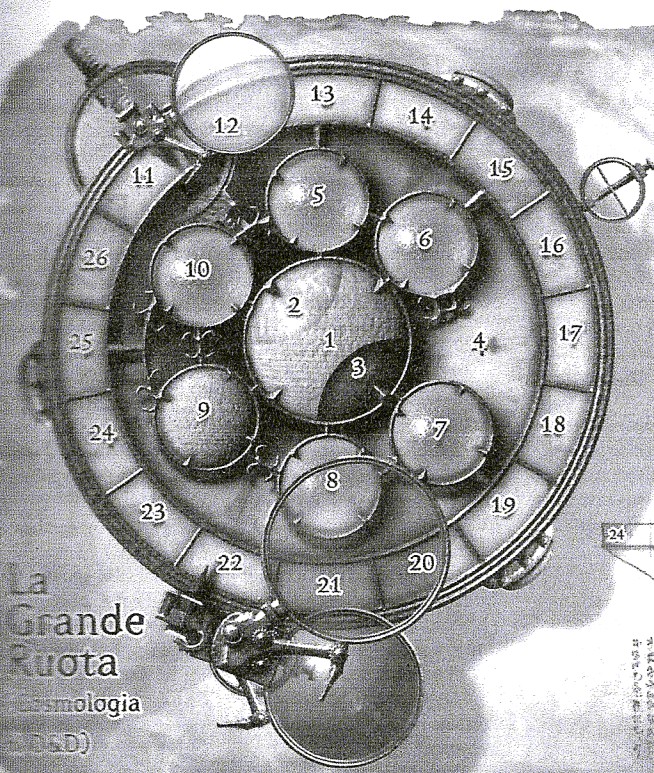
I personaggi devono disporre di incantesimi di alto livello per raggiungere i Piani Esterni. Questo requisito impedisce di solito ai personaggi di visitare direttamente i loro patroni, finché non hanno acquisito i livelli più alti. C'è tempo a sufficienza per meditare sul primo incontro tra divinità e seguace.

Mentre non ci sono problemi ulteriori o particolari nel caso del monoteismo o del dualismo, un Piano Esterno non è la soluzione migliore per gli spiriti animistici, che sono parte del mondo in cui vivono i fedeli. Rimuovere gli spiriti animistici e trasferirli in un altro piano impedisce la stretta connessione che si instaura tra uno spirito e il luogo, la famiglia, l'oggetto o la creatura ad esso associato.

Spunto per una campagna: Tutti gli dei risiedono su un unico Piano Esterno, e gli altri piani (compreso quello Materiale) sono riservati ai mortali. Ogni divinità utilizza una determinata quantità di spazio per il suo reame, in base al suo grado divino. Le divinità legali e neutrali trovano giusta questa disposizione, ma gli dei caotici si sono ribellati ad essa (questa idea presuppone che una "divinità su-

LE DIMORE DELLE DIVINITÀ DEL PANTHEON DI D&D

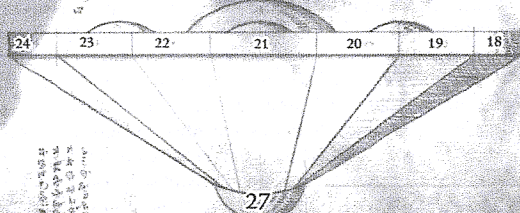
Gli dei del pantheon di D&D risiedono sui seguenti piani.

Abisso	Lolth
Acheronte	Gruumsh, Hextor, Wee Jas
Arborea	Corellon Larethian
Arcadia	St. Cuthbert
Baator	Tiamat, Kurtulmak
Bytopia	Garl Glittergold
Carceri	Nerull
Celestia	Bahamut, Heironeous, Moradin, Yondalla
Elysium	Pelor
Pandemonium	Erythnul
Piano Materiale	Fharlanghn, Vecna
Terre Bestiali	Ehlonna
Terre Esterne	Boccob, Obad-Hai
Ysgard	Kord, Olidammara

La Grande Ruota (Cosmologia D&D)

Piano Materiale
1. Piano Materiale

Piani di Transizione
2. Piano Etereo
3. Piano delle Ombre
4. Piano Astrale

Piani Interni
5. Piano dell'Energia Positiva
6. Piano Elementale del Fuoco
7. Piano Elementale della Terra
8. Piano dell'Energia Negativa
9. Piano Elementale dell'Acqua
10. Piano Elementale dell'Aria

Piani Esterni
11. Celestia
12. Bytopia
13. Elysium
14. Terre Bestiali
15. Arborea
16. Ysgard
17. Limbo
18. Pandemonium
19. Abisso
20. Carceri
21. Grigie Distese
22. Gehenna
23. Nove Inferi
24. Acheronte
25. Mechanus
26. Arcadia
27. Terre Esterne

supremo" o qualche altra potente forza sia capace di imporre regole all'intero pantheon). Costoro ammaestrano i loro agenti mortali, indirizzando le casualità e le coincidenze in modo da far ottenere esperienza a questi agenti, grazie ad avventure e imprese. Gli altri dei notano l'interferenza degli dei caotici sugli altri piani e cominciano a far crescere i loro propri agenti per investigare e sovvertire le attività degli dei caotici. Alla fine questi ultimi sono in grado di stabilirsi in territori al di là dei reami che sono stati loro assegnati. Sta al DM decidere se questa situazione dà luogo ad una guerra tra gli dei o ad una corsa per trovarsi il miglior territorio sui Piani Esterni.

Piani Interni

Nella cosmologia tradizionale di D&D, i Piani Interni sono i quattro Piani Elementali (Acqua, Aria, Fuoco e Terra) e i due Piani di Energia (Positiva e Negativa). Per chierici e paladini, collocare i reami divini sui Piani Interni non differisce molto dal collocarli sui Piani Esterni.

I Piani Interni sono plasmabili allo stesso modo del Piano Materiale: col duro lavoro si può rendere pianeggiante una montagna, riempire un burrone, arginare un fiume o costruire un castello. I Piani Interni non sono plasmabili divini come i Piani Esterni, e si dovrebbe considerare le dimensioni di un reame divino sui Piani Interni seguendo le indicazioni riportate per il Piano Materiale.

Le creature più a loro agio in un particolare elemento hanno la più alta possibilità di sopravvivenza sul Piano Elementale appropriato. Coloro che respirano l'acqua prosperano sul Piano Elementale dell'Acqua, mentre i thoqqua e i vermi purpurei hanno più probabilità di sopravvivere sul Piano Elementale della Terra. Tutti e quattro i Piani Elementali contengono spazi in cui alcuni mortali del tutto simili a coloro che vivono sul Piano Materiale, riescono ad esistere senza grosse difficoltà. Gli dei che abitano su un Piano Elementale costruiscono parte dei loro reami in questi spazi. Ad esempio, un dio che viva sul Piano Elementale della Terra avrà con ogni probabilità una sala o un cortile che si apre su una caverna aperta e avvicinabile dai mortali. Tali luoghi non sono toccati dalle tempeste, i terremoti e le correnti che scuotono periodicamente i Piani Elementali. È verosimile che un dio non abbia alcun problema a sopravvivere nell'elemento in questione, e che il resto del suo reame divino rispecchi questa facilità. Ad esempio, nel reame di un dio sul Piano Elementale della Terra potrebbero non esservi altri spazi aperti. La stabilità della zona aperta serve solo a rendere più comoda la permanenza dei supplicanti mortali.

I Piani di Energia sono pericolosi per chiunque, e un dio potrebbe decidere di vivere lì proprio per questo motivo. Dato che l'energia negativa prosciuga l'essenza delle creature viventi e che l'energia positiva le nutre fino a farle letteralmente esplodere, gli dei possono scegliere di utilizzare questi piani come barriere difensive intorno ai loro reami. Se si collocano gli dei su questi piani, li si renda immuni agli effetti del piano, oppure si consideri che i loro reami sono isole che proteggono tutto ciò che vive su di esse, nel bel mezzo di mari di energia. In un sistema dualistico si potrebbe collocare una divinità sul Piano dell'Energia Positiva e uno sul Piano dell'Energia Negativa.

In alternativa, gli dei potrebbero imprigionare uno o più altri dei su un Piano Interno, proprio a causa dell'ambiente così ostile e scomodo. I Piani Interni sono prigioni più efficaci del Piano Materiale, perché allontanano maggiormente il dio dai suoi seguaci mortali. La natura insita in questi luoghi rende difficile per chiunque la fuga. Una divinità imprigionata non può semplicemente alterare la forma del piano secondo i suoi gusti.

Mentre i Piani Interni non creano alcun problema per il monoteismo e il dualismo, non è facile adattarli ai sistemi animistici per le stesse ragioni già descritte per i Piani Esterni. Alcuni spiriti, tuttavia, possono comunicare con i Piani Interni o viaggiare tra questi, soprattutto se uno spirito ha un'affinità per un particolare elemento. Ad esempio, lo spirito di una spada ancestrale potrebbe viaggiare liberamente per il Piano Elementale della Terra.

Spunto per una campagna: Gli dei sono entità benevole, attive e immortali. Hanno estromesso dei geni ostili, attivi e immortali (in questa cosmologia esiste una razza di geni per ogni Piano Elementale) che un tempo governavano il reame dei mortali. Sotto il controllo di questi geni, il mondo era un posto caotico, più simile ai Piani Elementali di quanto non sia adesso. I geni crearono paesaggi esotici e straordinari, nei quali climi e topologie radicalmente diverse si trovavano gli uni accanto agli altri. Gli dei esiliarono i geni, rinchiudendoli nei Piani Elementali, laddove essi tramano di tornare a controllare i cuori e le menti mortali. Si dice che tempeste, terremoti, incendi di foreste e inondazioni siano tutte manifestazioni dei momenti in cui i geni riescono a riacquisire un temporaneo controllo sui loro carcerieri divini. Gli dei si prodigano per rendere il mondo più ospitale per i mortali, e per mantenere i geni nelle loro prigioni.

Piani di Transizione

I Piani di Transizione scorrono tutto intorno agli altri piani. Comprendono il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

La vicinanza di questi piani al Piano Materiale è sia un vantaggio che uno svantaggio. Gli dei attivi non incontrano alcuna difficoltà nel muoversi da questi piani sino ai loro seguaci mortali, ma, di contro, per i mortali è più facile raggiungere questi piani rispetto ai Piani Interni o Esterni. I Piani di Transizione non hanno il tratto plasmabile divino come i Piani Esterni, e quindi i reami qui presenti sono modificabili solo attraverso la magia o il lavoro, come sul Piano Materiale. Diversamente da quest'ultimo, però, esistono ben poche materie prime; quasi tutta la materia è stata portata lì da qualcuno o qualcosa. I materiali di costruzione e le strutture già terminate devono essere portati qui, e i viaggiatori distinguono bene i reami già completati.

Com'è stato detto, le forme fisiche delle divinità decedute potrebbero aver bisogno di un luogo in cui risiedere. La cosmologia standard di D&D colloca il "cimitero degli dei" sul Piano Astrale. Si può utilizzare un altro Piano di Transizione per questo fine, oppure presupporre che gli dei viventi e quelli defunti occupino lo stesso piano.

Il monoteismo e il dualismo devono affrontare meno difficoltà del panteismo quando hanno a che fare con i Piani di Transizione. Una fede che colloca l'unico dio vivente sul Piano delle Ombre potrebbe insegnare che il dio osserva sempre i fedeli dalle ombre. Il Piano Etereo è un luogo particolarmente adatto agli spiriti animistici. Gli spiriti sono presenti e possono percepire in qualche modo il Piano Materiale, ma ne sono sufficientemente lontani da risultare misteriosi.

Spunto per una campagna: Da qualche parte nello spazio a volta del Piano Astrale volteggia la Città degli Dei. Questa è un'unica struttura che si estende per miglia in ogni direzione. Al suo interno sono nascosti portali che conducono ad altri piani. Gli abitanti della città sono i discendenti mortali di servitori condotti qui per agire a vantaggio degli dei. Secondo le leggende, un tempo vivevano alla luce del sole e delle stelle, sotto la volta del mondo reale, insieme ai loro simili. Gli avventurieri sono alla ricerca di un portale nascosto che li riporti al Piano Materiale, e delle materie prime necessarie a costruire strumenti, armi e anche vestiti. Alcuni oggetti magici esotici, reliquie degli dei, sono sparsi in mastodontiche sale. Gli stessi dei lasciarono tempo fa la città, ma non la dimenticarono. Le forze demoniache cercano ovunque, tra le infinite distese del Piano Astrale, la città e i portali che contiene, aperti verso tutti i luoghi della creazione. Gli dei proteggono la loro città e la difendono, dalle loro basi sui Piani Esterni.

Altre possibilità

Se si decide l'esistenza di altri piani, non c'è motivo di limitarsi al Piano Materiale. Possono esistere Piani Materiali alternativi "sopra" e "sotto" quel Piano Materiale che funge da casa per i personaggi. Si possono mutare gravità, tempo, magia, natura plasmabile o topologia, oppure creare un universo speculare (dove anche gli dei hanno le loro entità speculari), oppure cambiare la razza dominante. I personaggi potrebbero recarsi in viaggio in un piano alternativo dove i lucertoloidi e analoghe razze rettili governano il mondo, venerando divinità draconiche e dando la caccia a umani, elfi, nani, halfling e gnomi come se fossero parassiti. Un Piano Materiale alternativo potrebbe fungere da dimora per gli dei. Viaggiando lì, i personaggi potrebbero imbattersi in esseri estremamente potenti che lavorano nei campi oppure ferrano i cavalli.

Si può anche decidere di sviluppare una cosmologia alternativa e quindi modificare i luoghi disponibili per i reami divini. Ad esempio, i reami di Asgard potrebbero essere organizzati come una serie di Piani Materiali collegati da Yggdrasil, l'Albero del Mondo. In tale cosmologia potrebbero anche non essere necessari i Piani Esterni, o addirittura nessun altro piano.

La magia sui Piani

Un buon numero di incantesimi ha effetto su piani oppure utilizza piani diversi dal Piano Materiale, come elencato in seguito.

Incantesimi con aspetti astrali: I seguenti incantesimi si basano sull'accesso al Piano Astrale e sono inefficaci nei reami divini in cui gli dei hanno annullato il legame con Piano Astrale (anche se la divinità in questione potrebbe aver deciso di mantenere i legami astrali in alcuni specifici luoghi). Questi incantesimi sono altresì inefficaci nelle cosmologie che non includono un Piano Astrale (sebbene una cosmologia possa fornire un'alternativa al Piano Astrale che consenta il lancio di questi incantesimi).

Cerchio di teletrasporto, evoca mostri (I-IX), *porta dimensionale, proiezione astrale, svanire, teletrasporto, teletrasporto senza errore.*

Incantesimi con aspetti eterei: I seguenti incantesimi si basano sull'accesso al Piano Etereo e sono inefficaci in qualsiasi Piano Esterno. Questi incantesimi sono altresì inefficaci nelle cosmologie che non includono un Piano Etereo (sebbene una cosmologia possa fornire un'alternativa al Piano Etereo che consenta il lancio di questi incantesimi).

Forma eterea, intermittenza, labirinto, scrigno segreto di Leomund, svanire, transizione eterea.

Incantesimi con aspetti delle ombre: I seguenti incantesimi si basano sull'accesso al Piano delle Ombre e sono inefficaci nelle cosmologie che non includono un Piano delle Ombre (sebbene una cosmologia possa fornire un'alternativa al Piano delle Ombre che consenta il lancio di questi incantesimi).

Camminare nelle ombre, ombra di una evocazione, ombra di una evocazione superiore, ombra di una invocazione, ombra di una invocazione superiore, ombre.

Portali magici: "Portale" è un termine generico che indica una connessione interplanare stabile. I portali hanno un'apertura su un luogo del piano di partenza e un'altra su un luogo del piano di destinazione (o sui piani di destinazione, se più portali sono connessi tra loro). Forniscono il teletrasporto istantaneo da un luogo ad un altro. Se una divinità ha eliminato i legami al Piano Astrale nel suo reame, un portale non può avere origine o destinazione in questo, anche se la divinità in questione potrebbe aver deciso di mantenere i legami astrali in alcuni specifici luoghi, insieme a portali che conducano a quei luoghi.

Piani coesistenti e adiacenti

I termini "coesistenti" e "adiacenti" si riferiscono alla facilità con cui ci si muove tra due piani.

Piani coesistenti: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l'uno all'altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso è possibile vedere o interagire con il piano ad esso sovrapposto. Il Piano Etereo è coesistente con il Piano Materiale, e gli abitanti del Piano Etereo riescono a vedere il Piano Materiale. Usando le giuste magie, gli abitanti del Piano Materiale possono a loro volta vedere e interagire con quelli del Piano Etereo (*vedere invisibilità* e *dardo incantato*, ad esempio, hanno entrambi effetto sul Piano Etereo).

Piani adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Si pensi a due piani adiacenti come se si toccassero l'uno con l'altro. Laddove si toccano, esiste una connessione dove i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra. Il Piano Astrale è adiacente a gran parte degli altri piani; esiste di fianco ad essi e consente l'accesso ad essi. Nella cosmologia di D&D, il Dominio Concordante delle Terre Esterne è adiacente ad ogni altro Piano Esterno.

Un piano può essere sia coesistente che adiacente. Il Piano delle Ombre, ad esempio, è coesistente perché si sovrappone al Piano Materiale e vi si può accedere attraverso gli incantesimi o le capacità appropriate. Ma è anche adiacente: è possibile entrare nel Piano delle Ombre in certi punti, e viaggiare verso strani reami che vanno oltre quella parte del piano che si sovrappone al Piano Materiale.

Illus. di A. Swekel

In questo capitolo vengono introdotti i principi di gioco che regolano il funzionamento delle divinità, a partire da quello più importante: il grado divino. Il grado divino, in quanto tale, è ciò che distingue le divinità dai mortali. Persino le divinità con grado divino pari a 0 hanno poteri e capacità di gran lunga superiori a quelle dei mortali. Nonostante l'abisso che separa i mortali dagli esseri divini, questi ultimi vengono descritti mediante gli stessi termini adottati nel caso dei mortali. Essi hanno Dadi Vita, livelli di personaggio e punteggi di caratteristica, ma tutti questi sono ben al di sopra dei valori che la maggior parte dei mortali potrà mai conseguire.

GRADI DI POTERE DIVINO

Ai fini del gioco, a ciascuna divinità è stato assegnato un grado divino, che può essere assimilato al livello del personaggio. Il grado divino di una divinità viene utilizzato per determinare quanto sia potente la divinità e può essere utilizzato come metodo per fare dei paragoni tra una divinità e l'altra. Di seguito viene riportato un breve riepilogo dei gradi divini.

Grado 0: Le creature di questo grado sono conosciute come quasi-divinità o eroi-divinità. Le creature che hanno avuto come genitori un mortale e una divinità ricadono anche esse in questa categoria. Questi esseri non sono in grado di conferire incantesimi, ma sono immortali e in genere hanno uno o due punteggi di caratteristica che sono ben al di sopra di quelli tipici per la loro razza. Possono avere alcuni seguaci. I comuni mortali non hanno un grado divino pari a 0; a tutti gli effetti, non hanno alcun grado divino.

Grado 1-5: Questi esseri, conosciuti come semidei, sono le divinità meno potenti. Un semidio può conferire incantesimi e compiere alcune gesta che vanno al di là dei limiti mortali, quali, ad esempio, ascoltare una cavalletta a oltre un chilometro di distanza.

Un semidio può avere da un centinaio a un migliaio di devoti seguaci mortali e può essere venerato o rispettato da una schiera ben più numerosa. Un semidio controlla un piccolo reame divino (in genere situato in un Piano Esterno) e ha un presidio minore su un'area di influenza che comprende uno o più aspetti dell'esistenza mortale. Un semidio può essere molto competente in una specifica abilità o in un gruppo di attività affini, ottenere vantaggi combattivi in particolari circostanze o essere in grado di apportare piccoli cambiamenti nella realtà che concerne la sua area di influenza. Ad esempio, un semidio dei ladri potrebbe essere capace di trasformare un oggetto trafugato in modo tale da renderlo irriconoscibile.

Grado 6-10: Conosciuti come divinità minori, questi esseri conferiscono incantesimi e sono in grado di compiere gesta più potenti dei semidei, quali, ad esempio, percepire alcuni fenomeni fino a quindici chilometri di distanza.

Le divinità minori possono contare da poche a decine di migliaia di seguaci, oltre a controllare reami divini più estesi di quelli dei semidei. Essi, inoltre, hanno sensi più affinati per quel che concerne le rispettive aree di influenza.

Grado 11-15: Questi esseri sono chiamati divinità intermedie. Hanno centinaia di migliaia di adoratori mortali, e governano su reami divini più estesi di quelli controllati dai semidei o dalle divinità minori.

Grado 16-20: Conosciuti come divinità maggiori, questi esseri possono avere milioni di adoratori mortali e vengono riverite anche dalle altre divinità. Le più potenti tra le divinità maggiori governano sulle altre divinità al pari di quanto fanno i re sul popolo.

Grado 21+: Questi esseri sono ben oltre la comprensione dei mortali e non si preoccupano affatto di avere seguaci. Essi non conferiscono alcun incantesimo, ignorano le preghiere e non rispondono alle suppliche. Se qualcuno è consapevole della loro esistenza, si tratta di uno dei pochi eruditi che vivono nel Piano Materiale. Questi esseri sono conosciuti come divinità supreme. In alcuni pantheon, è necessario il consenso di una divinità suprema per poter diventare un dio.

CARATTERISTICHE DIVINE

Le divinità sono per lo più creature del tipo esterno (in genere con 20 Dadi Vita da esterno). Tuttavia, a differenza di altri esterni, non sono dotate di scurovisione, a meno che non sia espressamente indicato nella loro descrizione. Le qualità fisiche di una divinità sono diverse da quelle di un'altra e vengono riportate nelle rispettive descrizioni.

Il tipo esterno, oltre alla classe o alle classi, determina le competenze nelle armi, i talenti e le abilità possedute dalla divinità.

Le divinità, a seconda del loro grado divino, possiedono alcune o tutte le qualità aggiuntive riportate di seguito.

Punti ferita: Le divinità ottengono il massimo di punti ferita per ciascun Dado Vita.

Velocità: Le divinità possono muoversi più velocemente dei mortali. La velocità base via terra di una divinità dipende dalla forma assunta (bipede o quadrupede) e dalla sua taglia, come illustrato nella seguente tabella. Alcune divinità fanno eccezione, con velocità superiori o inferiori alla media.

	Velocità	
Taglia	**Bipede***	**Quadrupede****
Piccolissima	6 m	18 m
Minuta	9 m	21 m
Minuscola	12 m	24 m
Piccola	15 m	27 m
Media	18 m	30 m
Grande	24 m	36 m
Enorme	30 m	42 m
Mastodontica	36 m	48 m
Colossale	42 m	54 m

*O una forma qualsiasi con due o meno gambe.
**O una forma qualsiasi con più di due gambe.

Nota: Si utilizzi la colonna "Bipede" per le velocità di scavare o natatoria di tutte le divinità, a prescindere dalla forma. Si dimezzi il valore della colonna "Bipede" per le velocità di scalata di tutte le divinità. Infine, si utilizzi il doppio dei valori riportati nella colonna "Quadrupede" per le velocità di volo di tutte le divinità in grado di volare.

Classe Armatura: Un campo tangibile di energia divina avvolge e abbraccia tutto il corpo della divinità, conferendole un bonus divino alla Classe Armatura pari al proprio grado divino. Questo bonus si somma a tutti gli altri bonus alla Classe Armatura e vale altresì nel caso di attacchi di contatto o di attacchi di contatto incorporei.

La maggior parte delle divinità (tutte quelle con 20 Dadi Vita da esterno) possiede un bonus di armatura naturale pari al proprio grado divino +13. Tutte le divinità sono dotate di un bonus di deviazione alla loro CA corrispondente al loro bonus di Carisma (qualora fosse presente). Le divinità non di tipo esterno possiedono il loro bonus di armatura naturale + il loro grado divino.

Molte divinità possiedono altri bonus alla Classe Armatura come riportato nelle rispettive descrizioni.

Attacchi: I Dadi Vita, il tipo e il livello del personaggio di una divinità determinano il suo bonus di attacco base. In aggiunta ai valori per gli attacchi con le armi, questa voce include i bonus per gli attacchi di contatto in mischia e gli attacchi di contatto a distanza, da usarsi quando la divinità lancia un incantesimo o utilizza una capacità magica che richieda un attacco di contatto per influenzare il suo bersaglio. La divinità ottiene un bonus divino a tutti i tiri per colpire pari al grado divino. Le divinità con grado divino 1 o superiore non falliscono automaticamente con un 1 naturale sul tiro per colpire.

Tiro sempre massimizzato: Le divinità maggiori (grado 16-20) ottengono sempre il miglior risultato possibile su qualsiasi prova, tiro salvezza, tiro per colpire o tiro per i danni. Calcolare il successo, il fallimento o altri effetti di conseguenza. Per esempio, quando una divinità maggiore effettua un tiro per colpire, occorre assumere che abbia tirato un 20 e calcolare il successo o il fallimento di conseguenza. Bisogna comunque tirare il d20 e usare questo tiro per controllare la possibilità di una minaccia di critico.

Questa qualità significa pure che una divinità maggiore non ha neanche bisogno del talento Incantesimi Massimizzati, perché i suoi incantesimi hanno sempre il massimo effetto.

Tiro salvezza: I Dadi Vita, il tipo e il livello del personaggio di una divinità determinano i suoi bonus ai tiri salvezza base. Una divinità ottiene un bonus divino a tutti i tiri salvezza pari al grado divino. Le divinità di grado 1 o superiore non falliscono automaticamente con un 1 naturale per il tiro salvezza.

Prove: Una divinità ottiene il grado divino come bonus divino a tutte le prove di abilità, prove di caratteristica, prove di livello dell'incantatore e prove di scacciare.

Le divinità minori (grado 6-10) possono prendere 10 su qualsiasi prova, sempre che abbiano bisogno di effettuare la prova.

Le divinità intermedie e le divinità maggiori (grado 11-20) ottengono sempre un risultato di 20 su qualsiasi prova, sempre che abbiano bisogno di effettuare la prova.

Immunità: Le divinità hanno le seguenti immunità. Alcune divinità possono averne di aggiuntive. A meno che non sia diversamente indicato, queste immunità non si applicano agli attacchi di una divinità di grado pari o superiore.

Trasmutazione: Una divinità è immune alla metamorfosi, alla pietrificazione o a ogni altro attacco che alteri la sua forma. Qualsiasi potere di mutazione della forma che la divinità possieda funziona normalmente su di essa.

Risucchio di energia, risucchio di caratteristica, danno alle caratteristiche: Una divinità non è soggetta al risucchio di energia, al risucchio di caratteristica o al danno alle caratteristiche.

Effetti che influenzano la mente: Una divinità è immune agli effetti che influenzano al mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti di morale).

Immunità all'energia: Le divinità di grado 1 o superiore sono immuni all'elettricità, al freddo e all'acido, anche se l'attacco proviene da una divinità di grado superiore. Alcune divinità hanno immunità aggiuntive.

Le divinità di grado 1 o superiore sono immuni alle malattie e al veleno, allo stordimento, al sonno, alla paralisi e agli effetti mortali e alla disintegrazione.

Le divinità di grado 6 o superiore sono immuni agli effetti che le imprigionino o le bandiscano. Questi effetti includono *ancora di-*

LIVELLI OLTRE IL 20°

Le divinità sono per lo più esterni di 20 DV che inoltre possiedono da 30 a 50 livelli del personaggio. Gli ulteriori livelli del personaggio oltre al 20° funzionano secondo regole speciali introdotte e descritte con dovizia di particolari nel *Manuale dei Livelli Epici*.

I livelli del personaggio sopra il 20° conferiscono alcuni, ma non tutti, dei normali benefici dei livelli normali. Le divinità guadagnano tutti i privilegi di classe per i loro livelli (come i talenti bonus del guerriero, il danno senz'armi del monaco o la capacità di lanciare incantesimi del mago). La divinità guadagna anche il Dado Vita normale per quella classe, più i punti abilità aggiuntivi, proprio come se la divinità avesse normalmente preso un livello in quella classe. La divinità guadagna un bonus ai punteggi di caratteristica ogni quattro livelli e un talento ogni tre livelli.

Oltre il 20° livello del personaggio i bonus di attacco base e dei tiri salvezza incrementano a nuovi ritmi. Le divinità guadagnano un bonus epico +1 all'attacco al 21° livello e ogni due livelli da lì in poi, cioè una divinità con 40 livelli di classe (sopra la base di 20 Dadi Vita da esterno) ha un bonus di attacco base +40. Nessuna divinità può avere più di quattro attacchi derivati dal suo bonus di attacco base, così una divinità con un bonus di attacco base di +40 ha attacchi aggiuntivi a +35, +30 e +25.

Le divinità guadagnano anche un bonus +1 ai tiri salvezza al 22° livello e ogni due livelli da lì in poi. Una divinità con 20 Dadi Vita da esterno e 40 livelli di classe ha i tiri salvezza base (Riflessi, Tempra e Volontà) di +32.

Illus. di W. Reynolds

dimensionale, congedo, esilio, imprigionare, intrappolare l'anima, legame, legare anima, repulsione, stasi temporale, e scacciare e intimorire.

Riduzione del danno: Una divinità ha riduzione del danno pari a 35 + il suo grado divino/+4. Per esempio, un semidio con grado divino 3 ha riduzione del danno 38/+4.

Se la divinità possiede riduzione del danno da un'altra fonte, come dai livelli di classe da barbaro, questa riduzione del danno non si somma con quella conferita dai gradi divini. Invece, la divinità ottiene il beneficio della migliore riduzione del danno in ogni data situazione. Per esempio, una divinità con riduzione del danno 38/+4 è anche un barbaro di 20° livello con una riduzione del danno 4/-. Se la divinità viene attaccata con un'arma con potenziamento +3 o minore, la divinità utilizza la riduzione del danno 38/+4. Se la stessa divinità viene attaccata con un'arma +4 o migliore, la divinità utilizza la riduzione del danno 4/-, perché la riduzione del danno del barbaro non è negata da un'arma +4 o migliore. Se una divinità ha una seconda riduzione del danno che possa applicarsi all'attacco, questa riduzione del danno viene elencata tra parentesi dopo la voce di riduzione del danno.

Resistenze: Tutte le divinità hanno almeno una delle seguenti resistenze. Le singole divinità possono avere resistenze aggiuntive.

Resistenza all'energia: Una divinità ha una resistenza al fuoco pari a 20 + il suo grado divino.

Resistenza agli incantesimi: Una divinità ha una resistenza agli incantesimi pari a 32 + il suo grado divino.

Capacità divine primarie: Ogni divinità di grado 1 o superiore ha almeno un potere aggiuntivo, chiamato capacità divina primaria, per ogni grado divino (vedi "Capacità divine primarie", di seguito in questo capitolo).

Poteri di dominio: Una divinità di grado 1 o superiore può utilizzare qualsiasi potere di dominio che concede ai suoi chierici un numero di volte al giorno pari al suo grado divino (se il potere può essere normalmente usato un numero maggiore di questo, la divinità ottiene il numero maggiore di utilizzi). A questo proposito, se un potere di dominio è basato sul livello del chierico (o sulla metà del livello del chierico), una divinità senza livelli da chierico ha un livello del chierico effettivo uguale al suo grado (o alla metà del grado divino).

Capacità magiche: Una divinità può utilizzare qualsiasi incantesimo di dominio che può conferire, come una capacità magica a volontà. Il livello dell'incantatore effettivo per queste capacità è pari a 10 + il grado divino della divinità. La CD ai tiri salvezza per queste capacità è 10 + il livello dell'incantesimo + il bonus di Carisma (se presente) + il grado divino della divinità.

Immortalità: Tutte le divinità (anche quelle di grado 0) sono immortali per loro stessa natura e non possono morire per cause naturali. Le divinità non invecchiano e non hanno bisogno di mangiare, dormire o respirare. Una divinità può morire solo per speciali circostanze, in genere venendo uccisa in un combattimento fisico o magico.

Le divinità di grado 1 o superiore non sono soggette alla morte per danno massiccio (vedi "Ferite e morte" al Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Sensi: Le divinità di grado 1 o superiore possiedono percezioni sensoriali incredibili. I sensi (incluse la scurovisione e la visione crepuscolare, se la divinità le possiede) di una divinità del genere si estendono per un raggio di 1,6 chilometri per grado divino. A tutti gli effetti, una divinità di grado divino 10 può vedere, ascoltare, toccare e odorare a una distanza di sedici chilometri così come un umano può percepire le cose abbastanza vicine per poterle toccare. La

DIVINITÀ E BONUS DI SINERGIA

Molte abilità forniscono bonus di sinergia ad altre abilità, se il personaggio ha 5 gradi o più in queste abilità. Per esempio, un personaggio ottiene un bonus di sinergia +2 alle prove di Cavalcare se ha 5 gradi o più nell'abilità Addestrare Animali.

Per ogni 20 gradi in più in un'abilità, il bonus di sinergia della divinità nell'abilità (se presente) aumenta di +2. Per esempio, una divinità con 25 gradi in Addestrare Animali riceverebbe un bonus di sinergia +4 alle prove di Cavalcare, e una divinità con 45 gradi in Addestrare Animali riceverebbe un bonus di sinergia +6 alle prove di Cavalcare.

percezione è limitata ai sensi posseduti dalla divinità. Per esempio, una divinità non può vedere nell'oscurità se non possiede la scurovisione. Né può vedere attraverso gli oggetti solidi senza usare la sua capacità di senso remoto o qualche sorta di potere di vista ai raggi X.

Senso remoto: Come azione standard, una divinità di grado 1 o superiore può percepire ogni cosa entro un raggio di 1,6 chilometri per grado divino attorno a uno qualsiasi dei suoi seguaci, luoghi sacri o altri oggetti o locali sacri a essa. Questo effetto soprannaturale può anche essere centrato in qualsiasi posto dove qualcuno abbia pronunciato il nome o il titolo della divinità per un periodo lungo fino a 1 ora dopo che il nome sia stato pronunciato, e in ogni luogo dove si sia verificato un evento pertinente all'area di influenza della divinità (vedi la descrizione della divinità per i dettagli).

Il potere di senso remoto funziona pure su piani diversi da quello in cui si trova la divinità e può penetrare qualsiasi barriera tranne uno scudo divino (descritto in "Capacità divine primarie") od ogni altra area altrimenti bloccata da una divinità di grado pari o superiore. Il senso remoto non è ingannato da *anti-individuazione* né *dissimulare* o altri incantesimi simili, e non crea un sensore magico che le altre creature possano individuare (come fa l'incantesimo *scrutare*).

Una divinità può estendere i suoi sensi in due o più luoghi remoti alla volta (a seconda del suo grado divino) e sentire ancora quello che accade nelle vicinanze.

Grado divino	Luoghi remoti
1-5	2
6-10	5
11-15	10
16-20	20

Una volta che una divinità sceglie un luogo remoto in cui estendere i suoi sensi, riceve automaticamente le sensazioni da quel luogo fino a quando sceglie un nuovo luogo o fino a quando può estendere i suoi sensi a quella locazione (per esempio, dopo che sia passata 1 ora da quando è stato pronunciato il suo nome).

Bloccare sensi: Come azione standard, una divinità di grado 1 o superiore può bloccare la capacità sensoriale di altre divinità del suo grado o inferiori. Questo potere si estende per un raggio di 1,6 chilometri per grado divino della divinità o entro la stessa distanza attorno a un tempio o ad un altro locale sacro a essa, o entro la stessa distanza attorno a un evento pertinente l'area di influenza della divinità. La divinità può bloccare due luoghi remoti alla volta, più l'area intorno a se stessa per 1,6 chilometri. Il blocco dura 1 ora per grado divino.

Area di influenza: Ogni divinità di grado 1 o superiore ha almeno una limitata conoscenza e controllo su di un qualche aspetto dell'esistenza mortale. La connessione di una divinità alla sua area di influenza le dona un certo numero di poteri.

Sensi dell'area di influenza: I semidei hanno una limitata capacità di percepire gli eventi pertinenti alle loro aree di influenza. Percepiscono automaticamente qualsiasi evento che coinvolga almeno mille persone. La capacità è limitata al presente.

Le divinità minori percepiscono automaticamente qualsiasi evento pertinente alle loro aree di influenza e che coinvolga almeno cinquecento persone.

Le divinità intermedie percepiscono automaticamente qualsiasi evento pertinente alle loro aree di influenza, indipendentemente dal numero di persone coinvolte. In aggiunta, i loro sensi si estendono nel passato per una settimana per ogni grado divino che possiedono.

Le divinità maggiori percepiscono automaticamente qualsiasi evento pertinente alle loro aree di influenza, indipendentemente dal numero di persone coinvolte. In aggiunta, i loro sensi si estendono nel passato e nel futuro per una settimana per ogni grado divino che possiedono.

Quando una divinità percepisce un evento, sa solo che l'evento sta accadendo e dove. La divinità non riceve informazioni sensoriali circa l'evento. Per esempio, un semidio del mare percepisce tutti i maremoti che minaccino molti villaggi, o città piccole e grandi. La divinità sa dove sono le onde, ma non sa che aspetto abbiano o che direzione abbiano.

Una volta che una divinità nota un evento, può utilizzare il suo potere di senso remoto per percepirlo.

Azioni automatiche: Le divinità non hanno bisogno di effettuare prove di abilità così spesso come fanno i mortali. Quando compie un'azione pertinente alla sua area di influenza, una divinità può compiere questa azione come azione gratuita, fin tanto che la CD della prova sia pari o inferiore al numero nella tabella seguente. Il numero di azioni gratuite che una divinità può compiere a ogni round è anche determinato dal suo grado divino.

Grado divino	CD massima per l'azione automatica	Azioni gratuite per round
1-5	15	2
6-10	20	5
11-15	25	10
16-20	30	20

Per esempio, un semidio della guerra può fare due spade lunghe come azioni gratuite (Artigianato [fabbricare armi] CD 15). La divinità ha comunque bisogno degli attrezzi appropriati e delle materie prime.

Creare oggetti magici: Una divinità di grado 1 o superiore può creare oggetti magici che siano in relazione alla sua area di influenza senza possedere nessun talento di creazione oggetto richiesto, ammesso che abbia tutti gli altri prerequisiti per creare l'oggetto. Il valore massimo dell'oggetto che una divinità può creare dipende dal suo grado divino (vedi tabella seguente). Il costo dell'oggetto e il tempo di creazione rimangono invariati, ma la divinità è libera di fare altro mentre non sta lavorando sull'oggetto (vedi "Creare oggetti magici" nella *Guida del* DUNGEON MASTER).

Grado divino	Prezzo di mercato massimo
1-5	4.500 mo
6-10	30.000 mo
11-15	200.000 mo (qualsiasi oggetto non artefatto)
16-20	Nessun massimale (inclusi gli artefatti)

Per esempio, un semidio del fuoco può creare una *bacchetta di mani brucianti* senza il talento Creare Bacchette, ammesso che il semidio conosca l'incantesimo *mani brucianti*.

Se una divinità ha il talento di creazione oggetto pertinente all'oggetto che vuole creare, il costo (in oro e PE) e il tempo di creazione vengono dimezzati.

Aura divina: La sola presenza di una divinità di grado 1 o superiore può influenzare profondamente i mortali e gli esseri divini di grado inferiore, che possono trovare l'esperienza esaltante o sconvolgente, a seconda dell'umore della divinità e della loro relazione con essa.

Tutti gli effetti dell'aura divina sono capacità straordinarie che influenzano la mente. I mortali e le altre divinità di grado inferiore possono resistere agli effetti dell'aura superando un tiro salvezza sulla Volontà; la CD è pari a 10 + il grado divino + il modificatore di Carisma della divinità. Le divinità sono immuni alle aure di quelle di grado pari o inferiore al proprio. Qualsiasi essere che effettui con successo il tiro salvezza contro l'aura di una divinità è immune agli effetti dell'aura di quella divinità per un giorno.

L'aura divina è una emanazione che si estende intorno alla divinità per un raggio dipendente dal grado divino. La divinità sceglie a quanto ammonta il raggio e può modificarlo come azione gratuita. Se sceglie un raggio pari a 0 metri, l'aura cessa di funzionare a tutti gli effetti. Quando le aure di due o più divinità coprono la stessa area, funziona solo l'aura che appartiene alla divinità dal grado maggiore. Se i gradi sono uguali, le aure coesistono.

Grado divino	Raggio dell'aura divina
1-5	3 m per grado
6-10	30 m per grado
11-15	30 m per grado
16-20	1,6 km per grado

Come azione gratuita, la divinità può rendere immuni agli effetti dell'aura i suoi seguaci e/o gli esseri dello stesso allineamento. L'immunità dura per un giorno o fino a che la divinità non la annulli. Una volta influenzate dal potere di un'aura, le creature rimangono influenzate fino a che rimangono all'interno del raggio dell'aura.

Come azione gratuita, la divinità può scegliere ogni round tra i seguenti effetti.

Frastornare: Gli esseri su cui ha effetto osservano affascinati la di-

menti. Possono difendersi normalmente ma non possono compiere azioni.

Spaventare: Gli esseri su cui ha effetto diventano scossi e soffrono una penalità di morale -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove. Il minimo sguardo o gesto della divinità le rende spaventate e le fa fuggire il più velocemente che possono, anche se possono scegliere il tragitto della loro fuga.

Risolutezza: Gli alleati della divinità ricevono un bonus di morale +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove, mentre i nemici della divinità subiscono una penalità di morale -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Concedere incantesimi: Una divinità concede automaticamente incantesimi e poteri di dominio agli incantatori divini mortali che innalzano preghiere per essa. La maggior parte delle divinità concedono gli incantesimi dalla lista degli incantesimi del chierico, da quella del ranger e da tre o più domini. Le divinità con livelli da druido possono concedere incantesimi dalla lista del druido e le divinità con livelli da paladino possono concedere incantesimi dalla lista del paladino. Una divinità può privare degli incantesimi uno o più mortali come azione gratuita; una volta che un incantesimo è stato concesso, rimane nella mente del mortale fino a che non viene utilizzato.

Lancio spontaneo: Una divinità di grado 1 o superiore che abbia livelli in una classe di incantatore divino può lanciare spontaneamente qualsiasi incantesimo sia in grado di conferire. Questo potere funziona come la capacità di un chierico di lanciare spontaneamente gli incantesimi *curare* (vedi la sezione del chierico nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*), tranne per il fatto che si applica a ogni incantesimo che la divinità possa conferire. Una divinità ha ancora più flessibilità per quel che riguarda i suoi domini, come descritto nella prossima sezione.

Comunicazione: Una divinità di grado 1 o superiore può comprendere, parlare e leggere qualsiasi linguaggio, inclusi i linguaggi non verbali.

La divinità può parlare direttamente a tutti gli esseri entro 1,6 chilometri per grado divino.

Comunicazione remota: Come azione standard, una divinità di grado 1 o superiore può comunicare con un luogo remoto. La divinità può parlare ai suoi seguaci, e a chiunque si trovi entro un raggio di 1,6 chilometri per grado divino da un sito dedicato a essa (come un tempio, un santuario o una radura sacra), o entro 1,6 chilometri per grado divino da una statua o altra rappresentazione della divinità.

La creatura contattata può ricevere un messaggio telepatico che può essere ascoltato solo da essa. Oppure, la voce della divinità può sembrare provenire dal nulla, dal terreno o da un oggetto scelto dalla divinità (ma non un oggetto o un locale dedicato a un'altra divinità di grado pari o superiore a quella che sta parlando). In quest'ultimo caso, chiunque sia in grado di sentire il suono può ascoltarlo.

La divinità può inviare una manifestazione o un presagio invece di un messaggio parlato o telepatico. L'esatta natura di questa comunicazione varia da una divinità all'altra, ma di solito si tratta di un qualche fenomeno visibile come un raggio di luce, un cambiamento del clima, il radunarsi di alcuni animali o qualcosa del genere.

Il potere di comunicazione di una divinità funziona anche su altri piani e penetra qualsiasi barriera. Una volta che la comunicazione è stabilita, la divinità può continuare a comunicare come azione gratuita fino a che decide di porvi fine.

Una divinità può portare avanti tante comunicazioni remote quanti sono i luoghi remoti in cui può estendere i suoi sensi (vedi "Senso remoto", sopra).

Reame divino: Ogni divinità di grado 1 o superiore possiede un luogo che serve da luogo di lavoro, residenza personale, sala delle udienze e qualche volta come ritiro o fortezza. Una divinità all'interno del reame divino è alla sua massima potenza.

Una divinità ha un controllo per lo meno minimo sull'ambiente del suo reame, potendo controllare la temperatura ed elementi minori dell'ambiente come gli odori e i suoni di sottofondo. Il raggio di questo controllo dipende sia dal grado della divinità, sia se il reame si trovi su di un Piano Esterno o su di un altro piano (incluso il Piano Materiale).

	Raggio del controllo	
Grado divino	**Piano Esterno**	**Piano Materiale**
1-5	30 m per grado	30 m per grado
6-10	1,6 km	30 m per grado
11-15	16 km	30 m per grado
16-20	160 km	30 m per grado

All'interno di quest'area, la divinità può fissare qualsiasi temperatura che sia normale per il piano in cui si trova il reame (per il Piano Materiale, qualsiasi temperatura da -29°C a 49°C, e riempire l'area con gli odori e i suoni che preferisce. Il volume dei suoni non può essere maggiore di quello che possono fare cento uomini; la divinità può creare i suoni di un coro invisibile, di una battaglia, di una giungla piena di striduli uccelli o simili, ma non discorsi intelligibili o suoni dannosi. Questo controllo sul suono è simile a quello dell'incantesimo *suono fantasma*, ma in grado di produrre un maggior volume di rumore. La capacità di creare odori è simile. Le divinità di grado 6 o superiore possono creare suoni di discorsi intelligibili.

Un semidio o una divinità minore può erigere edifici e alterare il paesaggio, ma deve farlo con le sue mani, attraverso la magia o i suoi poteri divini.

Una divinità di grado 6 o superiore non solo ha il controllo dell'ambiente, ma controlla anche i collegamenti col Piano Astrale (sempre che la cosmologia dove risiede la divinità abbia un Piano Astrale). Manipolare i collegamenti astrali di un reame rende il teletrasporto e gli effetti simili inutili all'interno del reame (vedi Capitolo 1 per una lista degli incantesimi con aspetti astrali). La divinità può indicare alcuni locali entro il reame dove i collegamenti astrali rimangono intatti. Allo stesso modo, la divinità può decidere di bloccare il reame ai portali planari e indicare dei luoghi dove i portali sono possibili.

Una divinità di grado 11 o superiore può anche applicare i tratti di magia potenziata o di magia ostacolata su un massimo di quattro gruppi di incantesimi (scuole, domini o incantesimi con lo stesso de-

DIVINITÀ E LANCIO DI INCANTESIMI

In quanto personaggi di circa 60° livello, le divinità possono pagare liberamente anche i costi in PE più grandi. Considerare che una divinità abbia una riserva di circa 30.000 PE che può usare ogni settimana per creare oggetti magici e lanciare incantesimi con costi in punti esperienza.

Cosa succede quando una divinità lancia *miracolo*? Piuttosto che implorare un'altra divinità di eseguire qualche compito, la divinità prende semplicemente un po' del suo potere. Paga il costo in punti esperienza senza pensarci due volte e crea l'effetto desiderato.

DIETRO LE QUINTE: DIVINITÀ E INCANTESIMI DIVINI

Il compito di conferire incantesimi divini costituisce solo una piccola preoccupazione per una divinità. In effetti, è possibile per chierici o altri incantatori divini preparare e lanciare incantesimi divini grazie alla loro sola devozione a una qualche causa e senza l'intercessione di alcuna specifica divinità.

È l'allenamento, l'abilità e la dedizione dell'incantatore che rendono la preparazione e il lancio degli incantesimi possibili, e questo è il motivo per il quale una divinità ha bisogno di avere livelli in una classe di incantatore divino per poter lanciare la maggior parte degli incantesimi divini. Gli incantesimi di dominio sono un'eccezione. I domini di una divinità sono strettamente legati alla sua area di influenza e rappresentano la somma e la sostanza dell'identità e del potere personale della divinità. Questo è il motivo per il quale le divinità possono fare un uso così libero dei loro poteri del dominio e per il quale possono utilizzare i loro incantesimi di dominio come capacità magiche.

scrittore). Il tratto di magia potenziata permette di applicare un talento di metamagia a un gruppo di incantesimi senza dover utilizzare slot di incantesimo di livello maggiore. Molte divinità applicano il tratto magia potenziata ai loro incantesimi di dominio, rendendoli massimizzati (come per l'effetto del talento Incantesimi Massimizzati) entro i confini del proprio reame. Il tratto di magia ostacolata non influenza gli incantesimi e le capacità magiche della divinità.

Inoltre, una divinità di grado 11 o superiore può erigere edifici e alterare il terreno entro sedici chilometri per trasformarlo in qualsiasi tipo di terreno esistente sul Piano Materiale.

Una divinità maggiore (grado 16 o superiore) può anche compiere una delle seguenti azioni:

- Cambiare o applicare un tratto gravitazionale all'interno del reame.
- Cambiare o applicare un tratto elementale o di energia all'interno del reame.
- Cambiare o applicare un tratto temporale all'interno del reame.
- Applicare il tratto di magia limitata a una particolare scuola, dominio o descrittore d'incantesimo all'interno del reame, impedendo a questi incantesimi e alle capacità magiche di funzionare. Gli incantesimi e le capacità magiche della divinità maggiore non sono limitati da queste restrizioni.

Una volta che una divinità definisce le condizioni nel suo reame, esse sono permanenti, sebbene la divinità possa cambiarle. Come azione standard, la divinità può specificare una nuova condizione ambientale. Il cambiamento prende atto gradualmente nei 10 minuti seguenti.

Modificare i collegamenti astrali, i tratti planari o il terreno richiede uno sforzo maggiore, e la divinità deve lavorare per un anno e un giorno per modificarli. Durante questo periodo di tempo, la divinità deve passare 8 ore al giorno sul progetto. Durante le rimanenti 16 ore di ogni giornata, la divinità può compiere qualsiasi azione desideri, a condizione che rimanga all'interno del reame. I collegamenti astrali, i tratti planari e il terreno rimangono invariati fino a quando il lavoro non è completato.

Viaggio: Una divinità di grado 1 o superiore può utilizzare *teletrasporto senza errore* come capacità magica a volontà, come se l'incantesimo fosse lanciato da un personaggio di 20° livello, tranne per il fatto che la divinità può trasportare solo se stessa e fino a 45 kg di oggetti per grado divino. Una divinità di grado 6 o superiore può anche utilizzare *spostamento planare* come capacità magica a volontà, come se l'incantesimo fosse lanciato da un personaggio di 20° livello, tranne per il fatto che la divinità può trasportare solo se stessa e fino a 45 kg di oggetti.

Se la divinità ha una cavalcatura personale, un'arma intelligente personale o un famiglio, toccandolo può trasportarlo in qualsiasi modalità di viaggio. Il peso conta ai fini del limite di peso della divinità.

Famiglio: Una divinità di grado 1 o superiore con livelli da mago o da stregone ha la capacità di trattare ogni creatura di un certo tipo come famiglio, a condizione che questa creatura si trovi entro 1,6 chilometri per grado divino della divinità. Per esempio, Bastet (nel pantheon faraonico) è un'illusionista di 10° livello di grado divino 8. I felini sono il tipo specificato di famiglio, quindi Bastet può utilizzare qualsiasi felino entro 12,8 chilometri come famiglio. Questo animale guadagna tutte le caratteristiche che ha il famiglio di un mago di 10° livello. Questa capacità speciale del famiglio si applica a una sola creatura per volta, ma la divinità può cambiare da una creatura all'altra istantaneamente, a condizione che la seconda creatura si trovi entro il raggio di azione di questo potere.

Questa capacità del famiglio speciale non sostituisce la capacità della divinità di avere un famiglio normale, che può essere di qualsiasi tipo di creatura permessa. Per esempio, Bastet può avere un rospo come famiglio normale in aggiunta al suo famiglio felino speciale. Il rospo guadagna le capacità di un normale famiglio di un mago di 10° livello, purché il rospo si trovi entro 1,6 chilometri da Bastet. (Per i dettagli sulle capacità speciali che i famigli ricevono e attribuiscono ai loro padroni, vedi Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

AREE DI INFLUENZA

Ogni divinità ha il dominio, potere e controllo di certi aspetti dell'esistenza. Collettivamente, questi aspetti rappresentano l'area di influenza della divinità. Le divinità sono intimamente interessate e coinvolte nelle loro aree di influenza e spesso sono più forti quando agiscono entro i limiti delle loro aree di influenza.

Le aree di influenza delle divinità all'interno di un pantheon cambiano di rado, ma può sempre succedere. Se una divinità muore, ritorna dalla morte, ottiene o perde potere divino o cambia radicalmente personalità, le aree di influenza possono cambiare.

Una o più divinità possono condividere certi elementi dell'area di influenza. Per esempio, Boccob e Wee Jas del pantheon di D&D hanno entrambi la magia come elemento delle loro aree di influenza.

CREARSI LA PROPRIA

Le aree di influenza rappresentano concetti e argomenti importanti nelle vite dei seguaci. Più un'idea è importante per un gruppo di seguaci e più è importante per una divinità principale controllare quell'area di influenza. Per esempio, se si sta delineando un pantheon per una cultura che dipende dal mare per il cibo o il commercio, allora l'elemento mare dell'area di influenza dovrebbe appartenere a una divinità maggiore. Allo stesso modo, un popolo spesso minacciato dai terremoti o dai vulcani associa l'elemento terra a una divinità maggiore.

Lista esemplificativa

Questa lista contiene molti aspetti dell'esistenza che potrebbero essere elementi dell'area di influenza di una divinità. Un pantheon può ignorare alcuni aspetti dell'esistenza e può enfatizzarne altri dando gli stessi elementi a più divinità.

abbondanza
acqua
acume
agilità
agonismo
agricoltura
alberi
allegria
amore
animali
apprendimento
arcieri
aria
arte
arti e mestieri
artigianato
artigiani
atletica
audacia
avventura
baldoria
bardi
bellezza
bene
bestie
bestie selvatiche
boschi
bruttezza
bugie
buon senso
burloni
caccia
caos
casa
castigo
cavalleria
cielo
città
civiltà
clima
coboldi
coccodrilli
commercio
comunicazione
conflitto
contrasto
conoscenza
conoscenza arcana
conquista
coraggio
corsa
creazione
danza
desolazione
destino
disciplina
discordia

TEMPO E POTERI DIVINI

Molti poteri divini sono utilizzabili solo un certo numero di volte al giorno. Per gli scopi di questo manuale, un giorno è un periodo di 24 ore che inizia la prima volta che la divinità utilizza il potere in questione. Per esempio, se una divinità utilizza un potere che è utilizzabile due volte al giorno, e utilizza il potere alla mezzanotte del lunedì, può utilizzare quel potere un'altra volta prima della mezzanotte del martedì. A partire dalla mezzanotte del martedì, la divinità ha nuovamente due utilizzi del potere disponibili, indipendentemente dal fatto che lunedì abbia utilizzato o meno il potere.

È possibile che il tempo non scorra in modo uguale in tutto l'universo. Se questo è il caso, il tempo che influenza una divinità è il tempo del luogo dove si trova quando utilizza il potere. Su di un piano senza tempo, il tempo non scorre proprio. Una volta che la divinità ha utilizzato tutti gli utilizzi di un potere, non può utilizzarlo nuovamente fino a che non esca dal piano.

[illegible]za
[illegible]zione
[illegible]
[illegible]
draghi buoni
draghi malvagi
[illegible]maturgia
[illegible]
[illegible]
[illegible]
equilibrio
esplorazione
[illegible]
famiglia
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
flora e fauna
focolare domestico
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
furto
gatti
giganti
gioco d'azzardo
gioielleria
gioiellieri
giudizio
giustizia
gnomi
guarigione
guerra
guerrieri
halfling
humour
illusione
ingegneria
insetti
intrighi
inverno
invidia
ira
ladri
lealtà
legge
lestezza
libertà
luce
luna
magia
malattia
male
malizia
mare
mariti
massacri
maternità
matrimonio
medicina
mercanti
metallo
miniere
mogli
mondo dei morti
montagne
morte
musica
nani
nascita
natura
nobiltà
non morti
notte
odio
omicidi
onestà
onore
orchi
orizzonti
oscurità
padri
panico
parto
passione
pastori
pericoli fluviali
pianificazione
pietà
pietra
pioggia
poesia
prestanza fisica
preveggenza
primavera
profezie
protezione
raccolto
ragni
resistenza
ricchezze
rinascita
risse
saggezza
scritture
segreti
serpenti
siccità
sofferenza
sole
sonno
spie
stagioni
strade
stragi
strategia
supremo
taglio delle gemme
tattica
teatri
tempeste
tempeste del deserto
terra
terre selvagge
terre umide
terremoti
territorio
tirannia
trappole
trucchi
tuono
uccisione
udito
uomini
valore
vanità
vendetta
vento
verità
viaggi
viaggiatori
vigilanza
vino
vista
vita
vittoria
vizio

Ogni razza e ogni professione sono degni di essere inclusi fra le aree di influenza. Per esempio, Moradin ha l'elemento nani e Pan è il dio olimpio con l'elemento pastori.

Inoltre, la maggior parte dei pantheon ha almeno una figura preminente. Questa divinità è spesso il padre o la madre di tutte le altre divinità del pantheon. Questa divinità ha l'area di influenza suprema, che riguarda tutte le divinità discendenti. Per esempio, il pantheon olimpio comprende Zeus, padre degli dei, ed Era, madre degli dei.

AREE DI INFLUENZA E DOMINI

Se si vuole ideare un pantheon per la propria campagna, bisogna assicurarsi di includere abbastanza elementi delle aree di influenza per includere tutti i ventidue domini divini (vedi Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*).

Un elemento dell'area di influenza può coprire più di un dominio. Per esempio, una importante divinità del mare potrebbe avere i domini Aria e Viaggio oltre al dominio Acqua. Queste scelte sono molto importanti nella definizione del carattere della divinità.

DIETRO LE QUINTE: CAPACITÀ DIVINE E TALENTI EPICI

Le capacità divine primarie permettono alle divinità di fare cose che i personaggi mortali possono solo sognare di fare: fare un attacco turbinante a tutte le creature a portata (invece che solo entro 1,5 metri), utilizzare *forma selvatica* per trasformarsi in un dinosauro, rendere rapido un incantesimo di 9° livello, tirare una grandinata di frecce a ogni creatura in ogni mondo e così via. Queste azioni sono semplicemente oltre le capacità dei personaggi giocanti... fino a che non passano il 20° livello.

Il *Manuale dei Livelli Epici* introduce più di un centinaio di talenti epici che danno ai mortali l'accesso ad alcune di queste capacità. Molte capacità divine primarie sono identiche a una combinazione di due o più talenti epici. Per esempio, la capacità Bardo Divino permette ad Apollo di utilizzare la sua musica bardica come azione standard, di influenzare le creature che sono immuni agli effetti che influenzano la mente, di raddoppiare gli effetti della sua musica bardica, di influenzare un numero di alleati maggiore in una volta sola, di creare prolungati effetti di ispirazione e di utilizzare il controcanto come una reazione. Orfeo, un mortale, può imparare i talenti epici Ispirazione Rapida, Musica degli Dei, Ispirazione Epica, Ispirazione di Gruppo, Ispirazione Duratura e Controcanto Reattivo mentre avanza le sue capacità di bardo oltre il 20° livello, guadagnando la maggior parte degli stessi effetti della capacità Bardo Divino. Tuttavia, il raggio della musica bardica di Orfeo non sarà mai esteso ventiquattro chilometri, come quello di Apollo. Alcune capacità sono davvero oltre i limiti dei mortali.

Con il *Manuale dei Livelli Epici* è possibile alterare le statistiche divine in questo manuale per migliorare l'utilizzo delle regole epiche. Le divinità in questo manuale possono beneficiare di alcuni talenti epici e di altre regole lì presentate, come gli incantesimi epici e gli oggetti magici epici. Anche se nessuna delle divinità contenute in questo manuale ha un livello di classe superiore al 20°, non c'è motivo per cui non possano farlo, se si sa ha accesso a queste regole di avanzamento.

Una delle difficoltà principali nello stabilire statistiche divine è che, quale che sia il livello delle divinità, alcuni personaggi di alcune campagne saranno sempre di livello superiore. Le divinità presentate in questo manuale sono sfide virtualmente impossibili per personaggi di 20° livello o inferiore, e (avendo in media 60 Dadi Vita) sarebbero sfide molto dure per la maggior parte dei personaggi di livello epico. Tuttavia, qualcuno da qualche parte avrà una campagna con personaggi di 100° livello, e troveranno le divinità qui presentate come delle sfide adeguate, magari anche facili. Se una campagna raggiunge queste epiche altezze, il DM può prendere in considerazione l'idea di aumentare i livelli del personaggio delle divinità per mantenerle superiori ai personaggi.

D'altro canto, può anche non farlo. Magari la campagna è costruita intorno all'idea che i mortali possano oltrepassare il potere delle divinità più potenti. Ma bisogna ponderare accuratamente questo argomento, e questo manuale non è da considerarsi come la verità definitiva sulle divinità. Se il livello di potenza delle divinità presentato in questo manuale non è l'ideale, è sufficiente cambiarlo.

TABELLA 2-1: CAPACITÀ DIVINE PRIMARIE

Capacità	Prerequisiti
Abilità Focalizzata Divina	23 gradi nell'abilità selezionata
Alterare Realtà	Car 29
Alterare Taglia	-
Alterare Forma	Alterare Taglia
Cambiare Forma	Grado divino 6 Alterare Taglia Alterare Forma
Trasformazione	Grado divino 11 Alterare Taglia Alterare Forma
Trasformazione Pura	Grado divino 16 Alterare Taglia Alterare Forma Trasformazione
Arciere Divino	Bonus di attacco base +20 Des 29 Tiro Ravvicinato Tiro Lontano
Arma Focalizzata Divina	-
Specializzazione Divina in un'Arma	Bonus di attacco base +20 Arma Focalizzata Divina nell'arma selezionata
Attacco Furtivo Divino	Attacco furtivo +10d6 Colpo incapacitante
Avatar	Grado divino 6 Car 29
Bardo Divino	Bardo di 20° livello
Benedizione Divina	Punteggio della caratteristica selezionata 40
Celerità Divina	Des 29
Movimento Libero	Des 29 Celerità Divina
Colpi Irresistibili	Arma Focalizzata Critico Migliorato
Colpo Anatema	Bonus di attacco base +20
Colpo Distruttivo	Grado divino 11 Bonus di attacco base +20 For 25
Comandare Vegetali	-
Conoscenza Pura	Grado divino 11 Int 40 Conoscenza bardica o sapienza Bardo o maestro del sapere di 10° livello Dominio della Conoscenza
Conoscere la Morte	-
Conoscere i Segreti	-
Controincantesimo Istantaneo	-
Controllare Creature	-
Creare Artefatti	Creare Armi e Armature Creare Bacchette Creare Bastoni Creare Oggetti Meravigliosi Creare Verghe Forgiare Anelli Scrivere Pergamene
Creare Oggetti	Grado divino 6 Int 29
Creare Oggetti Superiori	Grado divino 11 Int 29 Creare Oggetti
Creazione Divina	Grado divino 16 Int 29 Creare Oggetti Creare Oggetti Superiori
Crescita di Creature	-
Dominio Extra	Grado divino 6
Dono della Vita	-
Vita e Morte	Grado divino 6 Dono della Vita o Mano della Morte
Vita e Morte di Massa	Grado divino 16 Vita e Morte Dono della Vita o Mano della Morte
Druido Divino	Druido di 20° livello
Esplosione Divina	Car 29
Esplosione Divina di Massa	Grado divino 6 Car 29 Esplosione Divina
Esplosione di Energia	-
Ferire Nemico	Bonus di attacco base +20
Forza Indomita	For 40 Dominio della Forza
Guarigione Rapida Divina	Cos 29 o guarigione rapida
Rinvigorimento	Grado divino 11 Guarigione Rapida Divina
Immunità Energetica Extra	Grado divino 6 Resistenza al tipo di energia selezionato
Imporre Cerca	-

Una divinità del mare coi domini Caos e Distruzione oltre ad Acqua indica il terrore della forza del mare che prova la gente. Anche se delle divinità condividono alcuni elementi dell'area di influenza, non significa che debbano condividere i domini. Entrambe le divinità del mare sopra descritte possono esistere nel medesimo pantheon.

Una divinità ha almeno tre domini. Le divinità possono avere più di tre domini se hanno la capacità divina primaria Dominio Extra.

CAPACITÀ DIVINE PRIMARIE

Una capacità divina primaria è come un talento: dona a una divinità una nuova capacità o incrementa quelle che già possiede. Come notato in precedenza, una divinità ha una capacità divina primaria per ogni grado divino che possiede, più altre capacità divine primarie in virtù del suo status: i semidei ricevono una capacità bonus, le divinità minori due, le divinità intermedie tre e le divinità maggiori cinque.

Alcune capacità divine primarie hanno dei prerequisiti. Di solito, la divinità deve avere tutti i prerequisiti elencati per avere la capacità. Tutte la capacità divine primarie hanno come prerequisito il grado divino 1.

Le capacità divine primarie più comuni sono descritte di seguito. Alcune divinità hanno capacità divine primarie che vengono descritte all'interno della descrizione della divinità stessa.

Utilizzare le capacità divine primarie: Utilizzare una capacità divina primaria è un'azione standard a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione della capacità. Utilizzare una capacità divina primaria non provoca attacchi di opportunità.

Capacità divine primarie e anti-magia: Una capacità divina primaria funziona normalmente all'interno di un campo di anti-magia, e non è mai soggetta alla dissoluzione.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ DIVINE PRIMARIE

Quello che segue è il formato per le descrizioni delle capacità divine primarie.

Nome della capacità

Descrizione di cosa fa o rappresenta la capacità.

Prerequisito: Un grado divino minimo, un punteggio di caratteristica minimo, un'altra capacità divina primaria, un bonus di attacco base minimo, un talento, un'abilità o una qualche altra condizione che una divinità deve soddisfare per poter acquisire capacità divina primaria. Questa sezione è assente se la capacità divina primaria non ha prerequisiti. Una capacità può avere più di un prerequisito. Tutte le capacità divine primarie hanno un prere-

Capacità	Prerequisiti
Imporre Maledizione	-
Incantatore Divino	Incantatore di 20° livello
Incantesimo Focalizzato Divino	-
Iniziativa Suprema	Des 29
	Iniziativa Migliorata
Intrattenimento Irresistibile	Intrattenere 40 gradi
Ira Divina	Barbaro di 20° livello
Ispirazione Divina	-
Ladro Divino	Ladro di 20° livello
	Schivare
	Eludere migliorato
	Tiro difensivo
Mano della Morte	-
Vita e Morte	Grado divino 6
	Dono della Vita o Mano della Morte
Vita e Morte di Massa	Grado divino 16
	Vita e Morte
	Dono della Vita o Mano della Morte
Mente della Bestia	-
Metamagia Automatica	Incantatore 1° livello o più
Monaco Divino	Monaco di 20° livello
Movimento Istantaneo	Grado divino 6
	Des 29
Onda del Caos	Dominio del Caos
Oratoria Divina	Car 29
	Raggirare 40 gradi
	Dominio dell'Inganno
Padronanza Arcana	Incantatore di 1° livello
	Int 29
	Padronanza degli Incantesimi
Incantesimi da Mago Spontanei	Grado divino 6
	Mago di 1° livello
	Int 29
	Padronanza degli Incantesimi
	Padronanza Arcana
Padronanza dell'Artigianato	23 gradi in due differenti abilità di Artigianato
Padronanza Divina dell'Acqua	Dominio dell'Acqua
Padronanza Divina dell'Aria	Dominio dell'Aria
Padronanza Divina delle Armature	Competenza nelle Armature (leggere)
	Competenza nelle Armature (medie)
Padronanza Divina delle Armi	Guerriero di 20° livello
	Dominio della Guerra
Padronanza Divina delle Battaglie	Guerriero di 20° livello
	Riflessi da Combattimento
	Int 13
	Des 13
	Schivare
	Maestria
	Mobilità
	Attacco Rapido
	Attacco Turbinante
	Dominio della Guerra
Padronanza Divina del Fuoco	Dominio del Fuoco
Padronanza Divina della Terra	Dominio della Terra
Padronanza dei Non Morti	Grado divino 14
	Chierico di 17° livello
Paladino Divino	Paladino di 20° livello
Parlare con le Creature	-
Piedi Doloranti	Dominio del Viaggio
Possedere Mortali	Car 29
Potenziamento Sensoriale Extra	Sag 29
Potere della Fortuna	Dominio della Fortuna
Potere della Natura	-
Potere della Verità	-
Presenza Terrificante	Car 24
Qualità dei Non Morti	-
Radiosità Divina	Allineamento buono
	Dominio del Sole
Ranger Divino	Ranger di 20° livello
	Sag 25
	Conoscenza delle Terre Selvagge 40 gradi
	Conoscenze (natura) 30 gradi
Resistenza all'Energia Incrementata	-
Resistenza agli Incantesimi Incrementata	-
Richiamare Creature	-
Ricordo Divino	-
Riduzione del Danno Incrementata	Cos 29
Risucchio di Vita	Dominio della Morte
Schivare Divino	Des 29
Scudo Divino	Car 29
Scudo Divino ad Area	Grado divino 6
	Car 29
	Scudo Divino
Senso della Battaglia	-
Spaccare e Separare	-
Splendore Divino	Grado divino 16
	Car 26
Tempesta Divina	Grado divino 11
Tempesta di Energia	Grado divino 11
Traslazione	Dominio del Viaggio
Vedere Magia	Dominio della Magia
Vista Nitida	Grado divino 6
	Sag 29

requisito minimo di grado divino 1. Le quasi-divinità non hanno capacità divine primarie.

Beneficio: Cosa la capacità permette di fare alla divinità. Se una divinità possiede la stessa capacità più di una volta, i suoi benefici non si sommano, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione. In generale, possedere una capacità divina primaria due volte è come possederla una volta sola.

Note: Elementi aggiuntivi circa la capacità che possono essere di aiuto quando si utilizza la capacità nel gioco o quando si decide se dare la capacità a una divinità che si sta creando.

Riposo: Alcune capacità richiedono che la divinità si riposi dopo averle utilizzate. Se non è richiesto alcun riposo, questa sezione è assente. Una divinità che sta riposando può intraprendere attività leggere come parlare o camminare a velocità dimezzata. Se prova a fare qualcosa di più faticoso di ciò, può compiere solo azioni parziali e subisce una penalità di -6 a tutti i tiri per colpire, tutti i tiri salvezza e tutte le prove.

La divinità non può utilizzare un'altra capacità che richieda di riposare fino a quando il periodo di riposo corrente non sia terminato. Ogni periodo di tempo che la divinità passi a compiere azioni stancanti non viene conteggiato come periodo di riposo. Per esempio, durante una visita sul Piano Materiale Corellon Larethian utilizza Creare Oggetti Superiori per creare un arco potente lungo composito (bonus di For +4) che vale 800 mo. Corellon Larethian deve riposare per 70 minuti. Se Corellon dovesse notare il suo nemico Gruumsh in avvicinamento verso di lui, Corellon potrebbe combattere o scappare, ma il tempo impiegato in una di queste due attività non conterebbe per i 70 minuti necessari al riposo.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Questa sezione dà uno o più elementi che sono associati con la capacità divina primaria in questione. Questa informazione è fornita come suggerimento per i DM che desiderino ideare le loro proprie divinità e non dovrebbero essere considerate regole rigide. Per esempio, l'elemento dell'area di influenza consigliato per Colpo Distruttivo sono giustizia, guerra, morte e vendetta. Molto spesso, una divinità con questa capacità avrà anche uno o più di questi elementi nella sua area di influenza. Tuttavia, una divinità senza alcuno di questi elementi nella sua area di influenza può ancora possedere la capacità Colpo Distruttivo, fintantoché soddisfa i prerequisiti.

Abilità Focalizzata Divina

La divinità ha una capacità superlativa nell'abilità selezionata.

Prerequisiti: 23 gradi nell'abilità selezionata.

Beneficio: La divinità riceve un bonus pari a 10 + il suo grado divino quando utilizza l'abilità selezionata.

Note: Il bonus si somma con i gradi divini bonus che la divinità riceve normalmente sulle prove. Se l'abilità selezionata è in relazione con l'area di influenza della divinità, aggiungere il grado della divinità alla CD massima per un'azione gratuita. Per esempio, qualsiasi azione con CD 20 o minore è un'azione gratuita per una divinità minore se l'azione è in relazione con l'area di influenza della divinità. Se una divinità di grado 6 ha Abilità Focalizzata Divina in una abilità in relazione con la sua area di influenza, questa divinità può compiere azioni con CD 26 o minore come azione gratuite.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un'abilità differente ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Alterare Forma

La divinità può apportare cambiamenti minori al suo aspetto e alla sua forma. Questa è una capacità straordinaria.

Prerequisito: Capacità divina primaria Alterare Taglia.

Beneficio: Come azione equivalente al movimento, la divinità può alterare la sua forma, inclusi gli abiti e l'equipaggiamento. La forma assunta deve essere corporea. Il corpo della divinità può subire una trasformazione fisica limitata, compresa l'aggiunta o la sottrazione di uno o due arti. Se la forma selezionata ha le ali, la divinità può volare. Allo stesso modo, la divinità può nuotare se la forma ha le pinne, può respirare sott'acqua se ha le branchie e così via.

La divinità può restare nella forma alterata per un periodo indefinito, ma recupera la sua forma originaria se viene uccisa.

Note: Il bonus di attacco base, la Classe Armatura e i tiri salvezza della divinità non cambiano. La divinità non guadagna alcuna delle capacità speciali, delle forme di attacco, delle difese, dei punteggi di caratteristica o delle connotazioni speciali tipiche della forma assunta.

La divinità può cambiare le qualità fisiche (come il colore e la consistenza dei capelli, il colore della pelle e il sesso). La divinità può usare questa capacità per creare camuffamenti, guadagnando un bonus di +10 alle sue prove di Camuffare.

CATEGORIE DI TAGLIA IN D&D

Le informazioni seguenti sono ricavate dal *Manuale del Giocatore* e dal *Manuale dei Mostri*.

TABELLA 2-2: TAGLIA DELLE CREATURE

Taglia	CA/ Modificatore all'attacco	Dimensione*	Peso**	Esempio di creatura	Portata naturale	Faccia
Piccolissima	+8	15 cm o meno	56 grammi o meno	Mosca	0	15 cm per 15 cm
Minuta	+4	15 cm-30 cm	56 grammi-0,45 kg	Rospo	0	30 cm per 30 cm
Minuscola	+2	30 cm-60 cm	0,45 kg-3,6 kg	Gatto	0	75 cm per 75 cm
Piccola	+1	60 cm-1,20 m	3,6 kg-27 kg	Halfling	1,5 m	1,5 m per 1,5 m
Media	0	1,20 m-2,40 m	27 kg-225 kg	Umano	1,5 m	1,5 m per 1,5 m
Grande	-1	2,40 m-4,80 m	225 kg-1.800 kg	Ogre (alto)	3 m	1,5 m per 1,5 m
				Cavallo (lungo)	1,5 m	1,5 m per 3 m
Enorme	-2	4,80 m-9,60 m	1.800 kg-14.400 kg	Gigante delle nuvole (alto)	4,5 m	3 m per 3 m
				Bulette (lungo)	3 m	3 m per 6 m
				Recuperatore (lungo)	3 m	4,5 m per 4,5 m
Mastodontica (alta)	-4	9,60 m-19,20 m	14.400 kg-112.500 kg	Statua animata 15 m (alta)	6 m	6 m per 6 m
Mastodontica (lunga)				Kraken (lungo)	3 m†	6 m per 12 m
Mastodontica (lunga)				Verme purpureo attorcigliato (lungo)	4,5 m	9 m per 9 m
Colossale	-8	19,20 m o più	112.500 kg o più	Il Tarrasque (alto)	7,5 m	12 m per 12 m
				Grande dragone rosso (lungo)	4,5 m	12 m per 24 m

* L'altezza dei bipedi, la lunghezza dei quadrupedi (a partire dal naso fino all'inizio della coda).

** Presume che la creatura sia della densità di un animale normale. Una creatura di pietra peserà notevolmente di più. Una creatura gassosa molto meno.

†Attacco con il morso.

TABELLA 2-3: CARATTERISTICHE PER TAGLIE ALTERATE

Vecchia taglia	Nuova taglia: Piccolissima	Minuta	Minuscola	Piccola	Media	Grande	Enorme	Mastodontica	Colossale
Piccolissima	- -	+0 For -4 Att/CA	+2 For -6 Att/CA	+6 For -7 Att/CA	+10 For -8 Att/CA	+18 For -9 Att/CA	+26 For -10 Att/CA	+34 For -12 Att/CA	+42 For -16 Att/CA
Minuta	+0 For -4 Att/CA	- -	+2 For -2 Att/CA	+6 For -3 Att/CA	+10 For -4 Att/CA	+18 For -5 Att/CA	+26 For -6 Att/CA	+34 For -8 Att/CA	+42 For -12 Att/CA
Minuscola	-2 For +6 Att/CA	-2 For +2 Att/CA	- -	+4 For -1 Att/CA	+8 For -2 Att/CA	+16 For -3 Att/CA	+24 For -4 Att/CA	+32 For -6 Att/CA	+40 For -10 Att/CA
Piccola	-6 For +7 Att/CA	-6 For +3 Att/CA	-4 For +1 Att/CA	- -	+4 For -1 Att/CA	+12 For -2 Att/CA	+20 For -3 Att/CA	+28 For -5 Att/CA	+36 For -9 Att/CA
Media	-10 For +8 Att/CA	-10 For +4 Att/CA	-8 For +2 Att/CA	-4 For +1 Att/CA	- -	+8 For -1 Att/CA	+16 For -2 Att/CA	+24 For -4 Att/CA	+32 For -8 Att/CA
Grande	-18 For +9 Att/CA	-18 For +5 Att/CA	-16 For +3 Att/CA	-12 For +2 Att/CA	-8 For +1 Att/CA	- -	+8 For -1 Att/CA	+16 For -3 Att/CA	+24 For -7 Att/CA
Enorme	-26 For +10 Att/CA	-26 For +6 Att/CA	-24 For +4 Att/CA	-20 For +3 Att/CA	-16 For +2 Att/CA	-8 For +1 Att/CA	- -	+8 For -2 Att/CA	+16 For -6 Att/CA
Mastodontica	-34 For +12 Att/CA	-34 For +8 Att/CA	-32 For +6 Att/CA	-28 For +5 Att/CA	-24 For +4 Att/CA	-16 For +3 Att/CA	-8 For +2 Att/CA	- -	+8 For -4 Att/CA
Colossale	-42 For +16 Att/CA	-42 For +12 Att/CA	-40 For +10 Att/CA	-36 For +9 Att/CA	-32 For +8 Att/CA	-24 For +7 Att/CA	-16 For +6 Att/CA	-8 For +4 Att/CA	- -

La divinità può usare la capacità Alterare Taglia contemporaneamente a questa per diventare più alta, più corta, più snella o più pesante.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Furto, natura, segreti.

Alterare Realtà

La divinità può modificare la realtà per adattarla ai suoi desideri.

Prerequisito: Car 29.

Beneficio: Questa capacità è simile all'incantesimo *desiderio*. La divinità pensa semplicemente a qualcosa, e lo fa. Farlo richiede come minimo un'azione standard.

Note: Come azione standard, la divinità può duplicare un qualsiasi incantesimo di 9° livello o inferiore. L'incantesimo duplicato non ha componenti materiali o in PE, e la CD per il tiro salvezza (se presente) è pari a 20 + il grado della divinità + il modificatore di Carisma della divinità.

La divinità può anche duplicare un incantesimo con qualsiasi talento di metamagia (sempre che il talento di metamagia sia disponibile per un incantatore di 20° livello o inferiore). Questo utilizzo della capacità richiede alla divinità di riposare per 1 round per ogni livello che il talento aggiungerebbe normalmente all'incantesimo. Richiede sempre un'azione standard, quindi è inutile utilizzare questa capacità per duplicare un incantesimo rapido.

La divinità può rendere permanente un effetto magico o soprannaturale. Il riposo richiesto varia con l'effetto: 10 minuti per livello dell'effetto moltiplicati per il numero di soggetti influenzati, 10 minuti per Dadi Vita totali delle creature influenzate o 10 minuti per cubo con spigolo di 3 metri influenzato. Utilizzare il valore applicabile maggiore.

La divinità può creare oggetti non magici temporanei. La funzione è simile alla capacità Creare Oggetti (incluso il periodo di riposo), tranne per il fatto che l'oggetto dura un giorno per grado. La divinità può anche creare oggetti non magici permanenti come se stesse utilizzando la capacità Creare Oggetti, tranne per il fatto che tutti i riposi richiesti sono raddoppiati e che non c'è alcuna riduzione del periodo di riposo per il fatto di trovarsi su di un Piano Esterno o nel reame divino della divinità.

La divinità può creare oggetti magici o creature temporanei. Questa funzione è simile alla capacità Creazione Divina (incluso il periodo di riposo richiesto), tranne per il fatto che gli oggetti o le creature durano 1 ora per grado. Questa capacità non può creare oggetti magici o creature permanenti.

La divinità può modificare un paesaggio, creando qualunque tipo di terreno possa immaginare. Ogni cubo con spigolo di 3 metri che deve essere modificato richiede un lavoro di 1 round e, dopo che il lavoro è completato, la divinità deve riposare per un giorno per ogni cubo con spigolo di 3 metri modificato.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Alterare Taglia

La divinità può cambiare taglia.

Beneficio: Come azione gratuita, la divinità può assumere qualsiasi taglia da Piccolissima a Colossale. La divinità può anche cambiare la taglia di oggetti che tocca per un massimo di 45 kg di peso. Se la divinità ha un famiglio, una cavalcatura personale o un'arma intelligente personale, la creatura può cambiare taglia con la divinità se quest'ultima la sta toccando, ma il suo peso conta ai fini del limite di peso. Questa è una capacità soprannaturale.

Note: Questa capacità permette alla divinità di assumere qualsiasi taglia, dalle proporzioni di un grano di sabbia fino a essere alta 480 metri.

Un cambiamento radicale nella taglia può avere un grande impatto sulla capacità di combattimento della divinità. La Forza, la Classe Armatura, il bonus di attacco e il danno inflitto con le armi cambiano con il mutare della taglia assunta dalla divinità, come mostrato nelle tabelle in queste pagine. Il punteggio di Forza della divinità non può mai essere ridotto al di sotto di 1 per mezzo di questa capacità.

È da notare anche come l'utilizzo di questa capacità non alteri tutti i punteggi di caratteristica (come Destrezza, Costituzione ecc.).

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Arciere Divino

La divinità è l'arciere assoluto, con capacità che sorpassano quelle degli arcieri mortali.

Tabella 2-4: Danno dell'arma per taglie incrementate

	Categorie di taglia incrementate							
Danno base*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6
1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8
1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6
1d8 o 1d10	2d6	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8
1d12	2d8	4d6	4d8	8d6	8d8	16d6	16d8	32d6

*Convertire ogni dado del danno. Per esempio, un attacco che infligge 4d6 danni infligge 4d8 danni se la taglia della divinità aumenta di una categoria. Lo stesso attacco infligge 8d6 danni se la taglia della divinità aumenta di due categorie.

Tabella 2-5: Danno dell'arma per taglie ridotte

	Categorie di taglia ridotte							
Danno base*	1	2	3	4	5	6	7	8
1d2	1	-	-	-	-	-	-	-
1d3	1d2	1	-	-	-	-	-	-
1d4	1d3	1d2	1	-	-	-	-	-
1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-	-	-
1d8 o 1d10	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-	-
1d12	1d8	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-
2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-	-
4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-
8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-
16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1
32d6	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2
2d8	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-	-
4d8	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1	-
8d8	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2	1
16d8	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3	1d2
32d8	32d6	16d6	8d6	4d6	2d6	1d6	1d4	1d3

Prerequisiti: Bonus di attacco base +20, Des 29, Tiro Ravvicinato, Tiro Lontano.

Beneficio: La divinità può attaccare con un'arma a distanza qualsiasi bersaglio a portata d'occhio ed entro il raggio dei sensi personali della divinità. Non si applica alcun incremento di gittata all'attacco.

La divinità non provoca alcun attacco di opportunità quando attacca con un'arma a distanza mentre si trova in un'area minacciata.

Come azione di round completo, la divinità può tirare una freccia al suo bonus di attacco base più alto a ogni avversario entro 3 metri per grado divino. La divinità deve avere il talento Arma Focalizzata col tipo di arco che utilizza per compiere questo attacco.

Quando lancia un'arma a distanza, la divinità può ignorare qualsiasi bonus di copertura alla CA del bersaglio o qualsiasi probabilità di essere mancato conferita al bersaglio dall'occultamento.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Arcieri, guerra.

Arma Focalizzata Divina

La divinità è particolarmente capace con un tipo di arma.

Beneficio: Questa capacità funziona come il talento Arma Focalizzata, tranne per il fatto che la divinità riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire con l'arma.

Note: Si somma con il bonus ai tiri per colpire che le divinità ottengono per il grado divino e con la capacità divina primaria Padronanza Divina delle Armi. Si somma anche con il bonus per il talento Arma Focalizzata.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un differente tipo di arma ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

Attacco Furtivo Divino

Gli attacchi furtivi della divinità sono devastanti.

Prerequisiti: Attacco furtivo +10d6, colpo incapacitante.

Beneficio: Gli attacchi furtivi della divinità infliggono +3d6 danni addizionali.

Qualsiasi attacco di opportunità portato dalla divinità è considerato un attacco furtivo.

La divinità può attaccare ai fianchi o cogliere alla sprovvista qualsiasi avversario il cui grado divino non superi il proprio e può portare attacchi furtivi a quest'avversario. La divinità non può portare attacchi furtivi ad avversari che sono immuni ai colpi critici.

Ogni volta che la divinità infligge danni con un attacco furtivo, anche nel turno seguente della divinità il bersaglio subisce un numero di danni pari al danno bonus da attacco furtivo della divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Furto.

Avatar

La divinità può utilizzare un po' della sua energia per creare un duplicato di se stesso.

Prerequisiti: Grado divino 6, Car 29

Beneficio: Un avatar funge da alter ego della divinità, permettendole di essere in due o più luoghi nello stesso tempo.

Un avatar è un'estensione di una divinità. La divinità percepisce e sa qualsiasi cosa l'avatar veda o sappia, e viceversa. Ogni avatar conta come luogo remoto in cui la divinità utilizza i suoi poteri di senso remoto o di comunicazione remota. Una divinità minore può avere fino a cinque avatar alla volta, una intermedia può averne fino a dieci e una maggiore fino a venti.

Una divinità impiega un anno per formare un avatar o rimpiazzarne uno distrutto. Il procedimento non richiede alcuno sforzo in particolare; la divinità semplicemente inizia il procedimento e lo porta a termine.

Un avatar deve essere creato nel reame stesso della divinità.

Se la divinità ha la capacità divina primaria Creazione Divina, può utilizzarla per creare un nuovo avatar in un luogo qualsiasi. Tuttavia, dopo la creazione la divinità deve riposare come descritto nella capacità Creazione Divina.

Un avatar è una versione meno potente di una divinità, creata modificando le statistiche della divinità, con le seguenti qualità.

Grado divino: Il grado divino dell'avatar è pari alla metà (arrotondata per difetto) di quello della divinità. Questa riduzione nel grado divino della divinità influenza molte delle statistiche e delle capacità dell'avatar, inclusi i bonus ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza, alle prove, alla Classe Armatura, la riduzione del danno, le resistenze, il numero di capacità primarie divine e le capacità primarie divine bonus, gli utilizzi giornalieri dei poteri dominio, le CD dei tiri salvezza contro le capacità magiche, la portata dei sensi, le azioni automatiche, gli oggetti magici che può creare e l'estensione dell'aura divina. I punteggi di caratteristica, la velocità, i livelli di classe e i Dadi Vita rimangono invariati.

Capacità divine: L'avatar possiede capacità divine secondo quello che è il suo grado divino. Mentre crea l'avatar, la divinità sceglie quali delle sue capacità questi debba avere. L'avatar non può avere una capacità divina primaria che non è disponibile per una divinità del suo grado, né può utilizzare una capacità divina primaria se non ne soddisfa i prerequisiti. Un avatar non può avere le capacità divine primarie Avatar o Possedere Mortali.

Un avatar non possiede alcun potere di senso remoto o di comunicazione remota.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Bardo Divino

La divinità è il bardo assoluto e ha capacità che oltrepassano di gran lunga quelle dei bardi mortali.

Prerequisito: Bardo di 20° livello.

Beneficio: Questa capacità ha diversi benefici:

- Per le capacità bardiche della divinità che hanno un raggio (*affascinare*, controcanto, ispirare competenza, ispirare grandezza), esso è pari a 1,6 chilometri per grado divino della divinità.
- La divinità può usare qualsiasi capacità di musica bardica di ispirazione come azione standard. L'ispirazione ha effetto immediatamente dopo che la divinità ha completato l'azione.
- Le capacità di musica bardica della divinità possono avere effetto pure su coloro i quali sono immuni agli effetti che influenzano la mente. Tuttavia, tali creature guadagnano un bonus di +10 al loro tiro salvezza sulla Volontà per resistere a questi effetti.
- Gli effetti di tutte le capacità di musica bardica della divinità sono raddoppiati. Infondere coraggio conferisce un bonus di morale +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e paura e un bonus di morale +2 ai tiri per colpire e per i danni; ispirare competenza conferisce un bonus di competenza +4 alle prove di abilità; e ispirare grandezza conferisce +4 Dadi Vita (d10), un bonus di competenza +4 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.

  Il numero di alleati che la divinità può influenzare con ispirare competenza o ispirare grandezza è raddoppiato. Quando ispira competenza in più alleati, la divinità può scegliere abilità diverse da ispirare per diversi alleati.
- Gli effetti delle capacità di musica bardica di ispirazione durano dieci volte il normale dopo che la divinità ha smesso di suonare. Ciò non ha effetto sulle capacità di ispirazione che non hanno una durata dopo che il bardo ha smesso di suonare (come ispirare competenza).
- Quando un qualsiasi effetto che può essere oggetto di controcanto (qualsiasi incantesimo, capacità soprannaturale o capacità magica che ha il descrittore sonoro o dipendente dal linguaggio) avviene a portata d'orecchio della divinità, questa può tentare un controcanto come se avesse preparato un'azione per fare ciò.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Amore, arte, bardi, bellezza, danza, musica, poesia.

Benedizione Divina

La divinità può conferire ai mortali capacità eccezionali.

Prerequisito: Punteggio della caratteristica selezionata 40.

Beneficio: Scegliere una caratteristica: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma. La divinità deve avere un punteggio di almeno 40 nella caratteristica selezionata. La divinità può conferire ai mortali un bonus di potenziamento +6 a quella caratteristica per la durata di un giorno. In un singolo giorno e nello stesso momento, la divinità può influenzare un numero di creature pari al suo grado divino.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo una caratteristica diversa ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Agilità, bellezza, conoscenza, forza, resistenza, saggezza.

Cambiare Forma

La divinità può assumere la forma di creature legate alla sua area di influenza. Questa è una capacità straordinaria.

Prerequisiti: Grado divino 6, capacità divina primaria Alterare Taglia, capacità divina primaria Alterare Forma.

Beneficio: La divinità può assumere la forma di un'altra creatura. Le forme che si possono assumere sono limitate e variano per ogni divinità. Le forme permesse sono elencate nella descrizione della divinità.

Può conservare la forma assunta indefinitamente, ma recupera la sua forma normale se uccisa.

Note: La divinità acquisisce le capacità fisiche, naturali e straordinarie della forma che assume (ma non le capacità magiche o soprannaturali), conservando la propria mente. Le capacità fisiche includono la taglia e i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione. Le capacità naturali includono l'armatura, le armi naturali (come artigli, morso, spazzata e sperone, e stritolamento; ma non pietrificazione, armi a soffio, risucchio di energia, effetti di energia e simili), e qualità fisiche simili (presenza o assenza di ali o branchie, numero di estremità, e così via). Un corpo con arti aggiuntivi non permette di effettuare un numero di attacchi maggiore del normale (o di migliorare la sua capacità di attaccare con due armi). Le capacità naturali includono altresì le capacità di movimento normale, come camminare, nuotare e volare con le proprie ali. La velocità della divinità è la più alta tra quella della forma assunta o la sua velocità normale.

In generale, qualsiasi parte del corpo o pezzo dell'equipaggiamento che venga separato dal resto del corpo torna alla sua forma originaria. Tuttavia, se la forma assunta possiede una capacità straordinaria che permetta di secernere una sostanza o separarsi da una parte del corpo, allora questa capacità lo consente. Per esempio, una divinità che cambi forma in una vipera ha il morso velenoso.

La divinità mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, il livello e le classi, i punti ferita (nonostante qualsiasi alterazione del suo punteggio di Costituzione), l'allineamento, il bonus di attacco base e i tiri salvezza base (i suoi nuovi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione possono modificare i bonus di attacco e i tiri salvezza finali). La divinità mantiene anche il proprio tipo esterno, le capacità straordinarie, gli incantesimi e le capacità magiche, ma non le capacità soprannaturali. Essa mantiene anche il suo bonus divino alla Classe Armatura e le capacità e qualità divine, sempre che non siano soprannaturali.

La divinità può lanciare incantesimi di cui possiede le componenti. Ha bisogno di una voce in grado di articolare suoni umani per la componente verbale e di mani umanoidi per la componente somatica. Allo stesso modo, la divinità ha bisogno delle mani per utilizzare molti dei suoi poteri, come la creazione di oggetti in relazione alla sua area di influenza.

Quando avviene la trasformazione, l'equipaggiamento della divinità, se ne possiede uno, si trasforma per adattarsi alla sua nuova forma. Se la nuova forma è una creatura che non è in grado di usarlo (come nel caso di aberrazioni, animali, bestie, bestie magiche, costrutti, draghi, elementali, melme, alcuni esterni, vegetali, alcune creature non morte, alcuni mutaforma, oppure parassiti) l'equipaggiamento si fonde con la nuova forma assunta e diviene inutilizzabile. Le componenti materiali e i focus fusi in questo modo non possono essere utilizzati per lanciare incantesimi. Se la nuova forma è invece in grado di utilizzare l'equipaggiamento (folletti, giganti, umanoidi, alcuni esterni, molti mutaforma, molte creature non morte), l'equipaggiamento della divinità cambia per adattarsi alla nuova forma, mantenendo le sue proprietà.

Questa capacità non può conferire livelli di classe o privilegi di classe.

La divinità può cambiare le caratteristiche fisiche come colore e trama della pelliccia, della pelle, e il sesso. La divinità può utilizzare questa capacità per camuffarsi ottenendo un bonus di +15 alle prove di Camuffare.

La divinità può utilizzare la sua capacità di Alterare Taglia contemporaneamente a questa per diventare piccolo come un granello di sabbia o grande 480 metri nelle maggiori dimensioni della forma assunta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Natura.

Celerità Divina

La divinità può utilizzare un effetto di *velocità*.

Prerequisito: Des 29.

Beneficio: La divinità agisce come se fosse *velocizzata* per un numero di minuti al giorno pari al suo grado divino. La durata dell'effetto non deve necessariamente essere in round consecutivi. Attivare questa capacità è un'azione gratuita.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Vento, viaggi.

Colpi Irresistibili

Gli attacchi della divinità con una specifica arma da mischia sono quasi impossibili da evitare.

Prerequisiti: Arma Focalizzata e Critico Migliorato nell'arma selezionata.

Beneficio: Quando la divinità compie un attacco in mischia con l'arma prescelta contro una creatura, lo risolve come un attacco di contatto in mischia (il colpo dell'arma ignora i bonus di armatura e armatura naturale). Se l'arma colpisce, la creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Costituzione della divinità + il suo grado divino) o essere stordita per 1d10 round.

Quando la divinità colpisce un oggetto con l'arma prescelta, il colpo ignora la durezza dell'oggetto.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo diverso di arma ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

Colpo Anatema

Qualsiasi arma utilizzata dalla divinità funziona meglio contro un tipo di nemico.

Prerequisito: Bonus di attacco base +20.

Beneficio: L'arma influenzata guadagna un bonus di +4 al tiro per colpire e infligge +4d6 danni extra al nemico designato. Il bonus e il danno extra si sommano con qualsiasi altra proprietà speciale che l'arma possieda.

Note: La divinità seleziona un tipo di nemico dalla lista seguente.

Aberrazioni	Esterni, malvagi
Animali	Folletti
Bestie	Giganti
Bestie magiche	Melme
Costrutti	Mutaforma
Draghi	Non morti
Elementali	Parassiti
Esterni, buoni	Umanoidi (scegliere un sottotipo)
Esterni, caotici	Umanoidi mostruosi
Esterni, legali	Vegetali

La capacità funziona solo quando la divinità attacca personalmente con un'arma da mischia o a distanza. La divinità può applicare la capacità Colpo Anatema a qualsiasi arma o arma naturale, ma non ad un incantesimo, capacità magica, capacità soprannaturale o capacità divina.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo di nemico differente ogni volta. La divinità può infondere in un'arma una sola capacità speciale di anatema alla volta e può cambiare tra di esse una volta a round come azione gratuita.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Giustizia, guerra, morte, vendetta.

Colpo Distruttivo

Ogni attacco fisico effettuato dalla divinità può distruggere un nemico sul colpo.

Prerequisiti: Grado divino 11, bonus di attacco base +20, For 25.

Beneficio: Quando la divinità colpisce con un'arma o un'arma naturale, il nemico colpito può essere annientato. Le creature, gli oggetti custoditi e gli oggetti magici devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari a 20 + il grado della divinità + il danno inflitto) o essere ridotti a -10 punti ferita ed essere uccisi sul colpo. Gli oggetti non magici e incustoditi vengono distrutti. La divinità può distruggere fino a 27 metri cubici (un cubo con spigolo di 3 metri) per grado di materia non vivente, quindi la capacità può distruggere solo una parte di un oggetto molto grande o di una struttura.

Note: Le divinità di grado pari o superiore a quello della divinità attaccante non sono soggette a questa capacità. Questa capacità non ha effetto sugli oggetti o sugli effetti che non sono soggetti agli attacchi fisici, come un *muro di forza*.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Giustizia, guerra, morte, vendetta.

Comandare Vegetali

La divinità può controllare le piante e le creature vegetali.

Beneficio: La divinità può far crescere i vegetali entro un raggio pari a 1,6 chilometri per grado divino una volta al giorno. La divinità può utilizzare questa capacità anche in zone in cui non crescono vegetali (come nel mezzo di un deserto), anche se in questo caso i vegetali appassiscono e muoiono dopo un giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *crescita vegetale*, tranne per il fatto che non può essere contrastata se non da una divinità di grado superiore a quello della divinità che utilizza la capacità.

Sempre una volta al giorno, la divinità può sottoporre a charme le creature vegetali, animare i vegetali o far sì che intralcino i suoi nemici. Questa capacità funziona come l'incantesimo *comandare vegetali*, tranne per il fatto che la sua durata massima è pari a un giorno qualsiasi sia l'opzione scelta dalla divinità. Ad ogni momento, con questa capacità la divinità può sottoporre a charme un numero di creature vegetali pari al suo grado divino, senza contare i Dadi Vita.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Agricoltura, fertilità, terra.

Conoscenza Pura

La divinità ha una padronanza delle conoscenze quasi completa.

Prerequisiti: Grado divino 11, Int 40, privilegio di classe conoscenza bardica o sapienza e 10° livello nella classe che conferisce la capacità, dominio della Conoscenza.

Beneficio: La divinità non fallisce mai una prova di conoscenza bardica o di sapienza, non importa quanto sia oscura la conoscenza in questione. La divinità parla e comprende tutte le lingue. La divinità può utilizzare *conoscenza delle leggende* e *analizzare dweomer* come azione gratuita a volontà. Queste azioni contano per il numero massimo di azioni gratuite al round della divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza.

Conoscere la Morte

La divinità sa quando e come le creature incontreranno la propria fine.

Beneficio: La divinità conosce l'esatto momento e le circostanze precise della morte di qualsiasi creatura, semplicemente guardandola. Alcune divinità scelgono di fare criptici commenti a proposito della futura dipartita della creatura, mentre altre vengono rattristate da questa conoscenza.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte.

Conoscere i Segreti

Non si può celare alcun segreto alla divinità.

Beneficio: La divinità può apprendere l'intera storia di una creatura (incluso qualsiasi segreto imbarazzante o vitale che conosca) semplicemente guardandola. Questa capacità è simile all'incantesimo *conoscenza delle leggende*, tranne per il fatto che fornisce risultati immediati e che al soggetto è concesso un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il grado divino della divinità) per evitarne l'effetto.

Note: Vecna può carpire segreti da un numero massimo di creature pari al suo grado divino contemporaneamente, ma non può superare questo numero in un giorno.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza, segreti.

Controincantesimo Istantaneo

La divinità può controincantare come un'azione gratuita.

Beneficio: Quando viene lanciato un incantesimo entro la visuale della divinità, essa lo può controincantare come un'azione gratuita, sempre che la divinità possa lanciare l'incantesimo immediatamente o lo possieda come una capacità magica e superi la prova di Sapienza Magica richiesta. L'utilizzo di Controincantesimo Istantaneo conta per il normale numero di azioni gratuite che sono permesse ogni round alla divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Magia.

Controllare Creature

La divinità può dominare e controllare le azioni di uno specifico tipo di creatura.

Beneficio: La divinità può comandare alcune specie di creature come indicato nella descrizione della divinità. Questa capacità è simile all'incantesimo *dominare mostri*, ma non è un effetto che influenza la mente (la divinità ottiene il diretto controllo del corpo della creatura).

Ogni giorno una divinità può tentare di controllare un numero di creature pari al suo grado divino. La divinità può tentare di prendere il controllo di tutte queste creature in una volta sola o per gruppi più piccoli. Tutte le creature da influenzare devono essere entro la visuale quando vengono influenzate la prima volta. Una volta che viene stabilito il controllo, la distanza non è un fattore e la divinità può mantenere il controllo in luoghi remoti, anche attraverso i piani e attraverso le interdizioni o le barriere (eccetto gli scudi divini e gli incantesimi di interdizione lanciati da divinità di grado superiore a quello della divinità che utilizza la capacità). Al soggetto è concesso un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado) per resistere e gli è concesso un altro tiro salvezza se la divinità gli comanda di fare qualcosa contro la sua natura.

In ogni dato momento, la divinità può avere sotto il suo controllo un numero massimo di creature pari a 10 volte il suo grado divino. Se ha già sotto il suo controllo il numero massimo di creature, può ancora tentare di prendere il controllo di altre creature, ma deve prima liberare una o più creature già sotto il suo controllo. Per esempio, una divinità con grado divino 15 può tentare di prendere il controllo di quindici creature ogni giorno e fino a quindici creature alla volta. La divinità può avere fino a centocinquanta creature sotto il suo controllo, in ogni dato momento. Se la divinità ha già il controllo di centocinquanta creature, deve rilasciarne almeno una per utilizzare questa capacità su un'altra creatura.

Note: Una divinità può prendere questa abilità più volte, scegliendo una specie di creatura diversa ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Creare Artefatti

La divinità può creare oggetti magici che superano i limiti dei mortali.

Prerequisiti: Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Scrivere Pergamene.

Beneficio: La divinità può creare armi e armature magiche, bacchette, bastoni, oggetti meravigliosi, verghe, anelli e pergamene che superano i normali limiti per questi oggetti (come stabilito nella *Guida del Dungeon Master*). Per esempio, la divinità può creare una spada magica con un bonus di potenziamento superiore a +5, un bastone che permetta l'utilizzo di incantesimi di livello superiore al 9°, un *mantello del Carisma* con un bonus di potenziamento superiore a +6 e così via. Maggiori informazioni su oggetti di questo tipo si trovano sul *Manuale dei Livelli Epici*.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Artigianato, conoscenza, magia.

Creare Oggetti

La divinità può creare dal nulla semplici oggetti.

Prerequisiti: Grado divino 6, Int 29.

Beneficio: Come azione di round completo, la divinità può creare uno o più semplici oggetti non magici con un peso totale non superiore a 22,5 kg per grado divino o con un volume totale non superiore a 270 dm³ per grado. Se la divinità utilizza questa capacità su un piano plasmabile divino, raddoppiare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare. Se il reame della divinità si trova su un piano plasmabile divino, triplicare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare in quel luogo.

Note: Per quanto riguarda questa capacità, un oggetto semplice non può avere parti mobili più complesse di un cardine e deve essere composto di un singolo materiale. Il materiale non può avere un valore superiore a quello del ferro (1 ma per 0,45 kg). La divinità può creare un tratto di corda, un sacco di pelle, un cucchiaio di legno o una pentola di ferro. La divinità può creare la lama di un coltello, ma non un coltello con un manico di legno.

Una volta creati, gli oggetti sono permanenti e non magici. Se la divinità ha l'abilità di Artigianato appropriata, la divinità può effettuare una prova di Artigianato quando crea l'oggetto per renderlo perfetto.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Artigianato, creazione.

Creare Oggetti Superiori

La divinità può creare dal nulla oggetti complessi.

Prerequisiti: Grado divino 11, Int 29, capacità divina primaria Creare Oggetti.

Beneficio: Come azione di round completo, la divinità può creare oggetti con un peso totale non superiore a 45 kg per grado divino o con un volume totale non superiore a 540 dm³ per grado. Se la divinità utilizza questa capacità su un piano plasmabile divino, raddoppiare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare. Se il reame della divinità si trova su un piano plasmabile divino, triplicare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare in quel luogo.

Note: Questa capacità funziona come la capacità Creare Oggetti, tranne per quanto descritto di seguito. Una divinità può utilizzare questa capacità per creare qualsiasi tipo di oggetto non magico.

Riposo: La divinità deve convertire un considerevole ammontare della sua energia nell'oggetto, il che può indebolirla. La divinità può creare un oggetto con un valore di 100 mo senza essere indebolita. Per ogni 100 mo (o frazione di 100 mo) di valore addizionali, la divinità deve riposare per 10 minuti. Se la divinità sta creando l'oggetto su un piano plasmabile divino o all'interno del suo reame divino, può creare un oggetto da 200 mo senza dover riposare. Se il reame della divinità si trova su un piano plasmabile divino, può creare un oggetto da 300 mo senza bisogno di riposare.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Artigianato, creazione.

Creazione Divina

La divinità può creare dal nulla creature od oggetti magici.

Prerequisiti: Grado divino 16, Int 29, capacità divina primaria Creare Oggetti, capacità divina primaria Creare Oggetti Superiori.

Beneficio: Come azione di round completo, la divinità può creare creature mortali od oggetti magici con un peso totale non superiore a 45 kg per grado divino o con un volume totale non superiore a 540 dm³ per grado. Se la divinità utilizza questa capacità su un piano plasmabile divino, raddoppiare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare. Se il reame della divinità si trova su un piano plasmabile divino, triplicare il volume e il peso di oggetti che la divinità può creare in quel luogo.

Note: Questa capacità funziona come la capacità Creare Oggetti Superiori, tranne per quanto descritto di seguito.

Una divinità può utilizzare questa capacità per creare qualsiasi tipo di creatura che non abbia una grado divino. La divinità può creare una creatura con livelli di classe, ma mai con un numero di livelli di classe superiore a quello della divinità stessa o al grado divino della divinità, il minore dei due.

Riposo: La divinità deve convertire un considerevole ammontare della sua energia in una creatura, il che la lascia sempre indebolita. La divinità deve riposare per 10 minuti x i Dadi Vita della creatura x il Grado di Sfida della creatura per ogni creatura creata, con un minimo di 10 minuti per creatura. Se la creatura ha dei livelli di classe, ogni livello conta come un Dado Vita aggiuntivo. Per esempio, se Ade volesse utilizzare questa capacità per creare cinque segugi infernali, dovrebbe riposare per 600 minuti (10 minuti x 4 DV x GS 3 = 120 minuti per ogni segugio infernale x 5 segugi infernali = 600 minuti).

La divinità può creare ogni tipo di oggetto magico tranne gli artefatti. Il riposo richiesto per la creazione di oggetti magici è lo stesso della capacità Creare Oggetti Superiori.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Artigianato, creazione, supremo.

Crescita di Creature

La divinità può far diventare più grande un certo tipo di creatura.

Beneficio: Questa capacità funziona come l'incantesimo *crescita animale*, ma può avere effetto al massimo su di una creatura del tipo specificato per grado divino ogni giorno, e queste devono tutte trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. L'effetto dura un giorno.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo diverso di creatura ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Natura.

Dominio Extra

La divinità guadagna un dominio extra.

Prerequisiti: Grado divino 6.

Beneficio: La divinità sceglie un dominio da aggiungere alla sua lista dei domini. Può concedere incantesimi e poteri di questo dominio e utilizzare gli incantesimi e i poteri essa stessa, proprio come per gli incantesimi e i poteri dei suoi altri domini.

Note: Una divinità può avere questa abilità più volte, scegliendo un nuovo dominio ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Dono della Vita

La divinità può riportare in vita creature mortali.

Beneficio: La divinità riporta in vita le creature morte, non importa la condizione del corpo o quanto tempo sia passato dal decesso della creatura.

Note: Questa capacità funziona come l'incantesimo *resurrezione pura*, tranne per il fatto che non ha componenti materiali ed è irrilevante quanto tempo sia passato dal momento della morte del soggetto.

Questa capacità può riportare in vita una creatura contro la sua volontà, ma solo con il permesso della divinità che regna sul mondo dei morti (Ade, Osiride, Hel) o sul reame divino in cui risiede l'anima del mortale. Questa capacità può risorgere elementali o esterni e può resuscitare una creatura la cui anima sia intrappolata (vedi "Riportare in vita i morti" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*), sempre che l'anima non sia controllata da una divinità di grado superiore a quella che sta utilizzando questa capacità.

Questa capacità non può riportare in vita una creatura che sia stata uccisa per mezzo della capacità Mano della Morte o della capacità Vita e Morte di una divinità di grado superiore.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guarigione, vita.

Druido Divino

La divinità è il druido assoluto e possiede capacità che sorpassano di gran lunga quelle dei druidi mortali.

Prerequisito: Druido di 20° livello.

Beneficio: Quando in *forma selvatica*, la divinità guadagna tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della creatura di cui assume la forma. Per esempio, quando la divinità utilizza *forma selvatica* per trasformarsi in un leopardo, guadagna le capacità balzo, afferrare migliorato e sperone del leopardo; quando la divinità si trasforma in un lamia, guadagna l'attacco di risucchio di Saggezza del lamia.

In aggiunta alla normali forme animali, la divinità può prendere la forma di bestie e bestie magiche. Alcune divinità possono assumere forme aggiuntive, come vegetali, parassiti, elementali o draghi. Queste sono specificate nella descrizione della divinità.

La divinità può assumere la forma di qualunque animale, bestia o bestia magica da Piccolissima a Colossale.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Natura.

Esplosione Divina

La divinità può rilasciare parte della sua energia personale in un raggio.

Prerequisito: Car 29.

Beneficio: La divinità può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo bonus di Carisma. Il raggio creato può estendersi per 1,6 chilometri per grado (la divinità sceglie la lunghezza). I bersagli colpiti dal raggio subiscono 1d12 danni per grado della divinità, più 1d12 danni per ogni punto del bonus di Carisma che la divinità possiede. Non c'è tiro salvezza, ma la divinità deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio.

La divinità può determinare aspetto, rumore, odore e altre caratteristiche del raggio a suo piacimento: un getto di fiamme, un fulmine, un colpo di vento o un qualsiasi altro fenomeno. A dispetto dell'apparenza del raggio, il danno inflitto proviene direttamente da potere divino e perciò non è soggetto alla riduzione di *protezione dagli elementi* e magie simili.

Note: Il raggio distrugge qualsiasi *muro di forza*, *muro prismatico* o *sfera prismatica* che colpisca (tutti gli strati di un effetto prismatico vengono distrutti). Il raggio stesso non è influenzato e può colpire un bersaglio dietro il *muro di forza* o effetto prismatico.

Uno scudo divino può fermare il raggio.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Distruzione, guerra, morte.

Esplosione Divina di Massa

La divinità può rilasciare parte della sua energia come un attacco. La capacità può essere utilizzata contro bersagli multipli o in un'area.

Prerequisiti: Grado divino 6, Car 29, capacità divina primaria Esplosione Divina.

Beneficio: Questa capacità funziona come la capacità Esplosione Divina, tranne per il fatto che la divinità può indicare un'area oppure fino a cinque bersagli per grado, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 1,6 chilometri per grado l'uno dall'altro. L'area può essere un cono, un'esplosione, una propagazione o un cilindro. Un cono può essere lungo fino a 30 metri per grado. Un'esplosione o una propagazione possono avere un raggio massimo di 15 metri per grado. Un cilindro può avere un raggio massimo di 15 metri per grado ed essere alto fino a 3 metri per grado. La divinità decide la forma esatta dell'attacco e le dimensioni.

Ogni utilizzo di questa capacità conta come un utilizzo della capacità Esplosione Divina della divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Distruzione, guerra, morte.

Esplosione di Energia

La divinità può creare un'esplosione di energia che provoca danni.

Beneficio: La divinità può creare un'emanazione di uno specifico tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco e sonora, specificato nella descrizione della divinità) con un raggio di 3 metri per grado divino. Ogni cosa all'interno dell'area subisce 1d8 danni dell'energia appropriata per grado divino. Il danno è dimezzato per coloro che superano un tiro salvezza (Riflessi per acido, elettricità, freddo o fuoco o Tempra per sonora; CD 10 + il modificatore di Costituzione della divinità + il suo grado divino).

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo di energia diverso ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Natura.

Ferire Nemico

Qualsiasi arma brandita dalla divinità provoca una ferita sanguinante quando colpisce.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +20.

Beneficio: L'arma influenzata, in aggiunta al danno normale, infligge danni a una creatura tali che una ferita causata da essa continua a infliggere 1d6 danni ogni round successivo. Ferite multiple dall'arma risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 2d6 danni per round e così via). Il sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire (CD 15 + il grado della divinità) effettuata con successo o l'applicazione di un qualsiasi incantesimo *curare* o di un altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *cerchio di guarigione* e così via).

Note: La capacità funziona solo quando la divinità in persona attacca con un'arma fisica. Questa capacità funziona con un'arma a distanza, ma non se è un altro a utilizzare l'arma. La divinità può applicare la capacità a qualsiasi arma o arma naturale, ma non a un incantesimo, capacità magica, capacità soprannaturale o capacità divina.

Una divinità può avere questa capacità più volte, e i suoi effetti si sommano. Per esempio, una singola ferita potrebbe sanguinare per 3d6 danni al round se la divinità avesse questa capacità per tre volte.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Dolore, guerra, morte.

Forza Indomita

È molto difficile vincere la divinità in un confronto di forza.

Prerequisiti: For 40, dominio della Forza.

Beneficio: Se le viene richiesto di effettuare una prova contrapposta che coinvolge la Forza (incluse le prove di lottare), la divinità riceve un bonus divino di +25 al suo tiro. Questo bonus si somma col normale bonus del grado divino.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Forza.

Guarigione Rapida Divina

La divinità guarisce le ferite in un lampo.

Prerequisiti: Cos 29 o la capacità straordinaria guarigione rapida.

Beneficio: La divinità guadagna guarigione rapida 20 + grado divino. Arti perduti o parti del corpo recise si riattaccano istantaneamente quando premute contro la ferita sul corpo.

Questa capacità non è cumulativa con la capacità straordinaria guarigione rapida.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, e i suoi effetti si sommano. Una divinità con due applicazioni di questa capacità incrementa la sua guarigione rapida di 40 + (grado divino x2).

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guarigione, resistenza.

Immunità Energetica Extra

La divinità è immune ad alcune forme di energia.

Prerequisiti: Grado divino 6, resistenza al tipo di energia selezionato.

Beneficio: La divinità guadagna l'immunità ad acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro.

Note: Questa capacità è efficace anche quando l'attaccante è una divinità di grado superiore.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo di energia diverso ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Imporre Cerca

la divinità può ammaliare le creature così da costringerle a compiere qualche servizio a sua scelta.

Beneficio: Questa capacità funziona come l'incantesimo *costrizione/cerca*, tranne per il fatto che funziona solo sui mortali e che può essere rimosso solo da una divinità di grado pari o superiore a quello della divinità che ha imposto la cerca.

La divinità, nell'arco di una giornata, può influenzare al massimo un numero di creature pari al proprio grado divino e può effettuare questa azione in una sola volta o a più riprese, senza però superare il numero massimo di creature concesso in un giorno. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Legge, giustizia.

Imporre Maledizione

La divinità può scagliare una maledizione debilitante sulle creature.

Beneficio: Questa capacità funziona come l'incantesimo *scagliare maledizione*, tranne per il fatto che i mortali non hanno diritto ad alcun tiro salvezza. Le divinità di grado pari o inferiore sono soggette a questa capacità, ma hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) per resistervi. La maledizione può essere rimossa solo da una divinità di grado pari o superiore a quello della divinità che ha imposto la maledizione.

La divinità, nell'arco di una giornata, può influenzare al massimo un numero di creature pari al proprio grado divino e può effettuare questa azione in una sola volta o a più riprese, senza però superare il numero massimo di creature concesso in un giorno. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Male.

Incantatore Divino

La divinità è un incantatore estremamente abile.

Prerequisiti: Incantatore di 20° livello.

Beneficio: La divinità può lanciare incantesimi il cui livello effettivo è superiore al 9°. Il numero di incantesimi al giorno che la divinità può lanciare per ogni livello superiore al 9° dipende dal punteggio della divinità nella caratteristica chiave per le classi di incantatore in cui la divinità ha raggiunto il 20° livello, come mostrato nella Tabella 2-6: "Incantatore Divino" (nella pagina seguente). I numeri nella tabella rappresentano un incantesimo al giorno per ogni livello d'incantesimo superiore al 9° in cui riceve incantesimi bonus per il suo punteggio nella caratteristica chiave, più gli incantesimi bonus per il suo alto punteggio nella caratteristica chiave. La divinità può utilizzare questi slot per incantesimi preparati o lanciati con talenti di metamagia o per incantesimi di livello inferiore. Per esempio, un mago di 20° livello/chierico di 10° con Intelligenza 46 e la capacità Incantatore Divino può lanciare ogni giorno i seguenti incantesimi di livello superiore al 9°: quattro di 10° livello, tre di 11°, tre di 12°, tre di 13°, tre di 14°, due di 15°, due di 16°, due di 17° e due di 18°. La divinità non riceve alcuno slot di incantesimo clericale di livello superiore perché non

un chierico di 20° livello.

Se una divinità ha ottenuto il 20° livello in una classe di incantatore con meno di nove livelli di incantesimi (come bardo, paladino o ranger), può lanciare un incantesimo al giorno di ogni livello tra il suo normale livello di incantesimo massimo e il 9°, più gli appropriati incantesimi bonus ad ogni livello di incantesimo per il suo alto punteggio nella caratteristica chiave. Questi incantesimi non sono riportati nella Tabella 2-6 ma sul *Manuale del Giocatore*. Per esempio, un bardo di 20° livello con Carisma 34 può lanciare tre incantesimi di 7° livello, tre di 8° e due di 9° (un incantesimo a ogni livello, più gli incantesimi bonus per il suo alto punteggio di Carisma), più due incantesimi a ogni livello dal 10° al 12°, come mostrato nella Tabella 2-6.

La divinità non provoca alcun attacco di opportunità per il lancio di incantesimi in aree minacciate.

Inoltre, la divinità riceve il beneficio del talento Incantesimo Focalizzato su ogni incantesimo che lancia.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Magia.

Incantesimi da Mago Spontanei

La divinità può lanciare spontaneamente qualsiasi incantesimo da mago a lei disponibile.

Prerequisiti: Grado divino 6, mago di 1° livello, Int 29, Padronanza degli Incantesimi, capacità divina primaria Padronanza Arcana.

Beneficio: Questa capacità funziona come la capacità del chierico di lancio spontaneo degli incantesimi *curare*, tranne per il fatto che si applica agli incantesimi da mago. La divinità deve avere un punteggio di Intelligenza e livelli da mago sufficienti per poter lanciare l'incantesimo.

Note: La divinità necessita comunque di un libro degli incantesimi per i suoi incantesimi da mago, a meno che non possieda la capacità Incantatore Divino.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza, magia.

Incantesimo Focalizzato Divino

Viene incrementata la CD del tiro salvezza di una scuola di incantesimi che la divinità può lanciare.

Prerequisiti: Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Focalizzato Superiore.

Beneficio: La divinità sceglie una scuola di magia. La CD per i tiri salvezza di qualsiasi incantesimo di quella scuola viene incrementata del grado divino della divinità. Questo bonus si sovrappone (non si somma) al bonus di Incantesimo Focalizzato e Incantesimo Focalizzato Superiore.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo una differente scuola di magia ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Magia.

SLOT DI INCANTESIMI SUPERIORI AL 9° LIVELLO

La capacità Incantatore Divino conferisce alle divinità l'accesso a slot di incantesimi superiori al 9° livello (che possono essere usati per incantesimi di livello inferiore o per incantesimi il cui livello è aumentato sopra il 9° per l'utilizzo di talenti di metamagia). Il numero di slot di incantesimi disponibili a una divinità a ogni livello dipende dal punteggio della divinità nella caratteristica chiave (Intelligenza per i maghi, Saggezza per chierici, druidi, paladini e ranger e Carisma per bardi e stregoni), come mostrato nella Tabella 2-6: "Incantatore Divino".

Anche se la tabella include punteggi solo fino a 61 e slot di incantesimi fino al 25° livello, la progressione continua all'infinito in entrambe le direzioni. Per i punteggi di abilità superiori a 61 o per slot di incantesimi di livello superiore al 25°, espandere la tabella seguendo le stesse progressioni.

Il numero in questa tabella include gli incantesimi bonus che una divinità riceve per il suo alto punteggio nella caratteristica chiave, e un incantesimo aggiuntivo per ogni livello di incantesimo in cui la divinità riceve almeno un incantesimo bonus. Questo incantesimo aggiuntivo è uno dei benefici della capacità divina primaria Incantatore Divino. Per gli incantesimi bonus dal 1° livello al 9°, vedi la Tabella 1-1 nel *Manuale del Giocatore*.

TABELLA 2-6: INCANTATORE DIVINO

		Incantesimi al giorno															
Punteggio	**Modificatore**	**10°**	**11°**	**12°**	**13°**	**14°**	**15°**	**16°**	**17°**	**18°**	**19°**	**20°**	**21°**	**22°**	**23°**	**24°**	**25°**
10-11	+0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20-21	+5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22-23	+6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24-25	+7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26-27	+8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28-29	+9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
30-31	+10	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32-33	+11	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
34-35	+12	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
36-37	+13	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
38-39	+14	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
40-41	+15	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
42-43	+16	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
44-45	+17	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
46-47	+18	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
48-49	+19	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-
50-51	+20	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-	-
52-53	+21	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-	-
54-55	+22	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-	-
56-57	+23	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-	-
58-59	+24	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	-
60-61	+25	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2
ecc....																	

Iniziativa Suprema

La divinità è sempre prima nell'ordine di iniziativa. Questa è una capacità straordinaria.

Prerequisiti: Des 29, Iniziativa Migliorata.

Beneficio: La divinità è prima nell'ordine di iniziativa, qualsiasi sia il risultato della sua iniziativa o il risultato dell'iniziativa di chiunque altro nell'incontro o nella battaglia.

Note: Determinare normalmente l'iniziativa per ogni essere che non ha questa capacità, piazzandoli in ordine dopo la divinità.

La divinità può scegliere di ritardare o di preparare un'azione, proprio come un altro essere, e farlo modifica l'iniziativa della divinità così come descritto nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*. La divinità può anche riorganizzare, recuperando così la sua posizione all'inizio dell'ordine di iniziativa.

Se due o più divinità con questa capacità sono coinvolte nella stessa battaglia, la divinità col grado divino più alto ottiene la prima posizione nell'ordine di iniziativa, la divinità col secondo grado divino più alto ottiene la seconda posizione e così via. Gli altri esseri seguono in ordine di iniziativa dopo l'ultima divinità con la capacità Iniziativa Suprema.

Se due divinità con questa capacità e con lo stesso grado divino sono coinvolte nella stessa battaglia, eseguire una prova di iniziativa, e la divinità col punteggio maggiore agisce per prima.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Agilità, furto, guerra.

Intrattenimento Irresistibile

Gli intrattenimenti della divinità hanno sulle creature un potere di gran lunga superiore alle possibilità dei bardi mortali.

Prerequisiti: 40 gradi in Intrattenere.

Beneficio: Quando la divinità canta, suona uno strumento musicale, racconta una barzelletta, recita dei versi o inizia un altro tipo di intrattenimento come azione di round completo, ha l'opzione di creare uno qualsiasi degli effetti seguenti. La divinità può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo grado divino. Ha effetto su un massimo di una creatura per grado divino, entro un'esplosione del raggio di 3 metri per grado divino, centrata sulla divinità.

- Le creature influenzate diventano incapaci di compiere azioni; invece, danzano, osservano l'intrattenimento con rapita attenzione, ridono o applaudono, a scelta della divinità. Le creature influenzate subiscono anche una penalità di -4 alla Classe Armatura, non possono superare i tiri salvezza sui Riflessi (tranne che con un 20 naturale) e non possono usare scudi. Le creature possono resistere a questo effetto mentale con un tiro salvezza riuscito sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino). Gli effetti durano per tutto il tempo in cui la divinità continua nell'intrattenimento e fino a 1 round per grado divino da quel momento in poi.
- Le creature influenzate diventano beatamente calme. Sono immuni alla paura e agli effetti di compulsione tranne quelli creati da divinità di grado superiore a quello della divinità impegnata nell'intrattenimento, e qualsiasi altro effetto simile già in azione sulle creature influenzate viene contrastato e dissolto. Questa capacità contrasta e dissolve anche gli effetti di ira, tranne quelli creati da divinità di grado superiore a quello della divinità impegnata nell'intrattenimento. L'immunità alla paura e alla compulsione durano per tutto il tempo in cui la divinità continua nell'intrattenimento e fino a 1 round per grado divino da quel momento in poi.
- Le creature influenzate cadono nel sonno. Questo effetto funziona come l'incantesimo *sonno*, tranne per il fatto che può avere effetto su qualsiasi creatura vivente. Le creature possono resistere a questo effetto mentale effettuando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino). Le creature su cui ha effetto dormono fino a 1 ora per grado divino o fino a quando non vengono svegliate. La divinità può porre fine all'effetto quando vuole.
- Le creature influenzate sono così profondamente commosse che muoiono. Solo le creature viventi con Dadi Vita pari o inferiori al grado divino della divinità sono influenzate. Le creature possono resistere a questo effetto con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino).

Una volta che una creatura effettua con successo un tiro salvezza contro uno degli intrattenimenti della divinità, essa non può essere influenzata per un giorno.

Note: Non tutte le divinità con questa capacità possono creare tutti gli effetti menzionati, come specificato nelle descrizioni delle divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Amore, arte, bardi, bellezza, danza, musica, poesia.

Ira Divina

Quando viene colpita da un'arma, la divinità entra in uno stato di ira che incute timore.

Prerequisito: Barbaro di 20° livello.

Beneficio: Questa capacità è simile al privilegio di classe ira barbarica (e sostituisce l'ira barbarica della divinità). La divinità può attivare questa capacità solo dopo aver subito danni da un'arma e la può usare un numero di volte al giorno pari al suo grado divino. Una volta utilizzata, la capacità dura 1 ora (anche se la divinità può porvi termine prima). Mentre è in questo stato di ira, la divinità guadagna +10 alla Forza, +10 alla Costituzione e un bonus di morale +5 ai tiri salvezza sulla Volontà. Sia la resistenza agli incantesimi che la resistenza all'energia aumentano di +10. La divinità può anche compiere un'azione parziale extra ogni round. Mentre è in ira, la divinità subisce una penalità di -5 alla Classe Armatura e non può intraprendere azioni che richiedano pazienza e concentrazione, come muoversi silenziosamente, lanciare incantesimi e utilizzare capacità divine primarie.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Distruzione, forza, guerra, ira.

Ispirazione Divina

La divinità può ispirare uno specifico stato emotivo negli altri.

Beneficio: La divinità può ammaliare le creature per creare una specifica emozione. La divinità può influenzare una creatura per grado divino alla volta, e fino allo stesso numero ogni giorno. Tutte devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. Gli effetti specifici dipendono dallo stato emotivo indotto.

Coraggio: La creatura ammaliata diventa immune agli effetti di paura e riceve un bonus di morale +2 ai tiri per colpire, tiri per i danni delle armi, prove di abilità e tiri salvezza sulla Volontà.

Disperazione: La creatura ammaliata è influenzata come da un incantesimo *simbolo di disperazione* a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino). L'effetto permane per un giorno.

Timore: La creatura ammaliata deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD = il grado divino della divinità) per attaccare o combattere. Se fallisce la prova, la creatura fugge in preda al panico per 1d4 round. Se riesce, la creatura non deve più effettuare la prova per 10 minuti. La creatura ammaliata subisce anche una penalità di morale -2 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni delle armi, alle prove di abilità e ai tiri salvezza sulla Volontà.

Frenesia: Le creature in frenesia si consumano in bevute, feste e danze a meno che non vengano provocati alla violenza. Le creature in frenesia reagiscono violentemente se vengono attaccate o percepiscono una minaccia alla loro sicurezza. Le creature in frenesia ricevono un bonus di morale +4 alla Forza e alla Destrezza, una penalità di -4 alla Saggezza e una penalità di -2 alla CA. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) per resistere agli effetti. Questa è una compulsione che influenza la mente.

Speranza: La creatura ammaliata guadagna un bonus di morale +4 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Rabbia: Le creature ammaliate ricevono un bonus di morale +4 ai punteggi di Forza e di Costituzione, un bonus di morale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla CA. Sono obbligate a combattere a sprezzo del pericolo. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) per resistere agli effetti. Questa è una compulsione che influenza la mente.

Amore e desiderio: Un effetto di amore fa sì che il bersaglio si innamori della creatura specificata, inseguendo ogni opportunità di stare vicino a quella creatura e di conquistarsi il suo affetto. Un effetto

Il desiderio è simile, ma il bersaglio cerca ogni opportunità per per [illegible] qualche momento di intimità con la creatura specificata. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) per resistere agli effetti. Questa è una compulsione che influenza la mente.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Ladro Divino

La divinità è il ladro assoluto e ha capacità che oltrepassano di gran lunga quelle dei ladri mortali.

Prerequisiti: Ladro di 20° livello, Schivare, eludere migliorato, tiro difensivo.

Beneficio: Quando viene colpita da un attacco dell'avversario che aveva indicato come bersaglio del talento Schivare, la divinità può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + il danno inflitto) per negare l'intero danno dell'attacco.

Se la divinità passa entro 1,5 metri da una trappola, le è concessa una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

La divinità può stabilire l'esatto valore di qualsiasi tesoro possa vedere. La divinità può anche immediatamente determinare cosa sta trasportando una qualsiasi creatura e dove sia conservato ogni oggetto.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Furto.

Mano della Morte

La divinità può uccidere qualsiasi mortale vivente.

Beneficio: La divinità indica qualsiasi mortale entro la portata dei suoi sensi e pone fine alla la sua vita. Deve esserci una linea di effetto continua tra la divinità e il bersaglio.

Note: Questa capacità funziona come l'incantesimo *distruzione*, tranne per il fatto che non ha componenti materiali. Al mortale è concesso un tiro salvezza sulla Tempra con CD pari a 20 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, il soggetto subisce 10d6 danni, che potrebbero eventualmente ucciderlo. Se l'attacco uccide il mortale (per il tiro salvezza fallito o per i danni), il mortale non può essere rianimato né resuscitato, tranne che da una divinità di grado pari o superiore che utilizzi la capacità divina primaria Dono della Vita, Vita e Morte o Vita e Morte di Massa.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte.

Mente della Bestia

La divinità può rendere senzienti gli animali e i vegetali, e può ridurre le creature senzienti a forme animali o vegetali.

Beneficio: La divinità può conferire consapevolezza umana ad alberi o animali. La consapevolezza dura un massimo di un giorno e l'albero o l'animale senziente obbedisce ai comandi della divinità al meglio delle sue capacità. La divinità, nell'arco di una giornata, può influenzare al massimo un numero di creature pari al proprio grado divino e può effettuare questa azione in una sola volta o a più riprese, senza però superare il numero massimo di creature concesso in un giorno. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta.

Inoltre, la divinità può trasformare qualsiasi creatura in un vegetale o un animale approssimativamente della stessa taglia o fino a due categorie di taglia più piccolo. Al soggetto è concesso un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) per resistere. I soggetti trasformati in vegetali diventano oggetti. I soggetti trasformati in animali hanno le stesse capacità e statistiche di un animale della specie scelta dalla divinità.

La capacità Alterare Realtà può rendere entrambi gli effetti permanenti.

Note: Ehlonna può utilizzare questa capacità fino a una volta al giorno per grado divino e i suoi effetti durano un giorno.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Natura.

Metamagia Automatica

La divinità può applicare un particolare talento di metamagia agli incantesimi che può lanciare o alle sue capacità magiche senza variare lo slot dell'incantesimo.

Prerequisito: Incantatore di 1° livello.

Beneficio: La divinità sceglie un talento di metamagia. Come azione gratuita, può applicare il talento selezionato agli incantesimi di una qualsiasi classe di incantatore che possiede o alle sue capacità magiche. Un incantesimo alterato mediante questa capacità non utilizza uno slot di livello superiore.

Note: La divinità deve sottostare ai normali limiti del talento di metamagia. Per esempio, una divinità che utilizzi Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi) può lanciare un solo incantesimo da mago rapido per round.

Qualsiasi talento di metamagia selezionato non può avere un prerequisito di livello 21 o superiore. I talenti che elevano il livello dell'incantesimo come effetto, come ad esempio Incantesimi Intensificati, non funzionano con questa capacità.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un talento di metamagia e una classe di incantatore o una capacità magica a cui applicare la capacità ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza, magia.

Monaco Divino

La divinità è il monaco assoluto e ha capacità che oltrepassano di gran lunga quelle dei monaci mortali.

Prerequisito: Monaco di 20° livello.

Beneficio: Gli attacchi senz'armi della divinità sono considerati come un'arma magica tagliente con bonus di potenziamento +5 e le qualità speciali affilata, legale e vorpal. Se la divinità preferisce, può essere contundente invece di tagliente, ma le qualità affilata e vorpal non si applicano all'attacco. Qualsiasi attacco senz'armi che compie la divinità ha un danno base di 2d12.

La divinità può usare il talento Deviare Frecce per deviare qualsiasi attacco a distanza (inclusi gli incantesimi che richiedono un attacco di contatto a distanza) come se fossero frecce. La divinità può deviare qualsiasi numero di attacchi in un singolo round. Quando devia un qualsiasi attacco, questo è riflesso sull'attaccante, utilizzando il bonus di attacco base a distanza della divinità. Quando devia un incantesimo, il livello dell'incantesimo va aggiunto alla CD per deviare l'attacco.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Legge.

Movimento Istantaneo

La divinità può muoversi istantaneamente.

Prerequisiti: Grado divino 6, Des 29.

Beneficio: Come azione equivalente al movimento, la divinità può spostarsi di massimo 9 metri per grado divino, come se stesse utilizzando l'incantesimo *porta dimensionale*, tranne per il fatto che la divinità non compare in un oggetto solido e che può agire immediatamente dopo essersi teletrasportata.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Viaggi.

Movimento Libero

La divinità può muoversi quasi istantaneamente.

Prerequisiti: Des 29, capacità divina primaria Celerità Divina.

Beneficio: La divinità può muoversi della sua velocità una volta al round come azione gratuita.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Viaggi.

Onda del Caos

La divinità può far sì che le creature nelle vicinanze agiscano imprevedibilmente.

Prerequisiti: Dominio del Caos.

Beneficio: La divinità può creare un'onda di forza mentale che si estende da lei in una propagazione del raggio di 3 metri per grado divino. Le creature all'interno della propagazione devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) o essere costrette ad agire imprevedibilmente. Questa capacità funziona come un incantesimo *confusione* lanciato da uno stregone di 10° livello + il grado divino della divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Caos.

Oratoria Divina

L'eloquio particolarmente persuasivo della divinità può convincere gli altri a intraprendere azioni.

Prerequisiti: Car 29, Raggirare 40 gradi, dominio dell'Inganno.

Beneficio: Come azione di round completo, la divinità può parlare e convincere gli altri a intraprendere un certo corso di azioni. Ciò funziona come un incantesimo *suggestione di massa* lanciato con

un livello pari a 10 + il grado divino della divinità, tranne per il fatto che influenza fino a (10 + grado divino) creature, le quali non possono trovarsi a più di (3 x grado divino) metri di distanza. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Bugie, commercio, furto.

Padronanza Arcana

La divinità può preparare gli incantesimi da mago senza consultare un libro degli incantesimi.

Prerequisiti: Incantatore di 1° livello, Int 29, Padronanza degli Incantesimi.

Beneficio: La divinità può preparare qualsiasi incantesimo da mago che può lanciare senza utilizzare un libro degli incantesimi.

Note: Questa capacità dona alla divinità l'accesso a ogni incantesimo nella lista degli incantesimi da mago e da stregone, sempre che la divinità abbia sufficienti livelli da mago e un sufficiente punteggio di Intelligenza per lanciarli. La divinità può anche inventare nuovi incantesimi da mago e da stregone senza doverli ricercare.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza, magia.

Illus. di A. Swekel

Padronanza dell'Artigianato

Le abilità di Artigianato e le capacità di creazione oggetti della divinità sono senza paragoni.

Prerequisiti: 23 gradi in due differenti abilità di Artigianato.

Beneficio: Qualsiasi oggetto creato dalla divinità è considerato come un oggetto perfetto, ma usa il prezzo base dell'oggetto (non il prezzo dell'oggetto perfetto) per determinare il tempo e il costo richiesto per crearlo. Qualsiasi oggetto creato dalla divinità ha anche il doppio dei punti ferita che avrebbe normalmente e la sua CD per romperlo è incrementata di +10. Questi benefici si applicano a muri, porte e altre parti di edifici creati dalla divinità, così come agli oggetti più piccoli.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Artigianato, creazione.

Padronanza Divina dell'Acqua

La divinità ha la padronanza dell'acqua.

Prerequisiti: Dominio dell'Acqua.

Beneficio: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia le divinità che i suoi avversari stanno toccando la stessa massa d'acqua.

La divinità guadagna una velocità di nuotare commisurata alla sua taglia (vedi "Caratteristiche divine").

A volontà, come azione di round completo, la divinità può creare una gigantesca onda di marea. Sulla terra l'onda ha gli stessi effetti di un'inondazione: le creature raggiunte dall'acqua devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Le creature di taglia Grande o inferiore che falliscono il tiro salvezza vengono portate via dalla corrente, subendo 1d6 danni debilitanti al round (1d3 danni con una prova riuscita di Nuotare con CD 20). Le creature Enormi che falliscono vengono buttate a terra, mentre le Mastodontiche e le Colossali vengono frenate (vedi la sezione "Rischi del tempo atmosferico" nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*). L'onda distrugge tutti gli edifici in legno e il 25% degli edifici in pietra con cui entra in contatto. Sul mare l'onda di marea capovolge le navi e le riduce in pezzi. L'onda colpisce un tratto di costa pari a 1,6 chilometri per grado divino della divinità.

Mentre è in contatto con l'acqua, la divinità può percepire automaticamente, entro il raggio di 3 metri per grado divino, la posizione di qualsiasi cosa che sia in contatto con la stessa massa d'acqua.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Acqua.

Padronanza Divina dell'Aria

La divinità ha la padronanza dell'aria.

Prerequisito: Dominio dell'Aria.

Beneficio: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni, e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia la divinità, sia il suo avversario sono in volo.

La divinità può volare con manovrabilità perfetta.

Quando vola, la divinità apprende automaticamente dove si trovi di ogni creatura corporea entro 3 metri per grado divino, percependo le turbolenze che la creatura provoca nell'aria.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Aria, vento.

Padronanza Divina delle Armature

La divinità è in grado di muoversi liberamente anche se indossa un'armatura leggera o media.

Prerequisiti: Competenza nelle Armature (leggere), Competenza nelle Armature (medie).

Beneficio: La divinità ignora il limite di bonus di Destrezza massimo per le armature medie o leggere.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

Padronanza Divina delle Armi

La divinità è eccezionalmente competente con le armi.

Prerequisiti: Guerriero di 20° livello, dominio della Guerra.

Beneficio: La divinità riceve i benefici dei talenti Arma Focalizzata, Specializzazione in un'Arma e Critico Migliorato quando brandisce qualsiasi arma semplice o da guerra.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

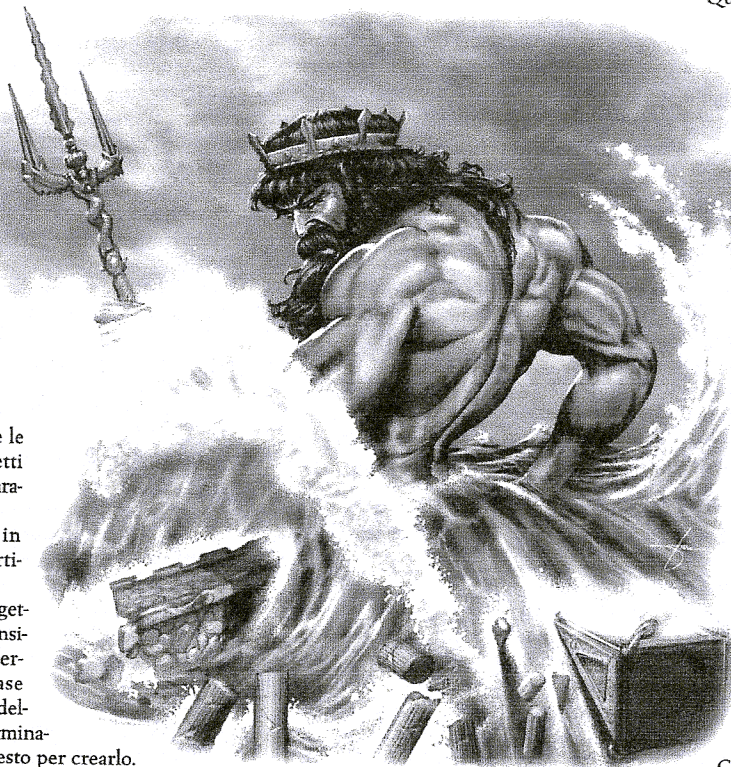
Padronanza Divina delle Battaglie

La divinità è il guerriero assoluto, un maestro di sofisticate tecniche di battaglia.

Prerequisiti: Guerriero di 20° livello, Riflessi da Combattimento, Int 13, Des 13, Schivare, Maestria, Mobilità, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, dominio della Guerra.

Beneficio: La divinità può compiere un illimitato numero di attacchi di opportunità in un round. (La divinità non può comunque compiere più di un attacco di opportunità contro un singolo avversario per round).

Come azione di round completo, la divinità può compiere un attacco in mischia applicando l'intero bonus di attacco base contro ogni avversario a portata. La divinità non provoca alcun attacco di opportunità nel compiere questa azione.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Giustizia, guerra, vendetta.

Padronanza Divina del Fuoco
La divinità ha la padronanza del fuoco.

Prerequisiti: Dominio del Fuoco.

Beneficio: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni, e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se la divinità, sia il suo avversario stanno toccando del fuoco o utilizzano armi con le proprietà speciali infuocata o esplosione di fiamme.

La divinità è immune agli effetti del fuoco e del calore.

La divinità può automaticamente conoscere la posizione di qualsiasi creatura corporea entro 3 metri per grado divino percependo il disturbo generato dalla creatura nella temperatura ambiente.

La divinità ha il completo controllo su tutti i fuochi non magici e può duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo col descrittore fuoco come azione standard.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Fuoco.

Padronanza Divina della Terra
La divinità ha la padronanza della terra.

Prerequisito: Dominio della Terra.

Beneficio: La divinità guadagna un bonus di competenza ai tiri per colpire, ai danni, e alla Classe Armatura pari al suo grado divino se sia la divinità, sia il suo avversario stanno toccando il suolo.

La divinità guadagna una velocità di scavare in proporzione alla sua taglia (vedi "Caratteristiche divine"), come la capacità di attraversare la roccia, i detriti o qualsiasi tipo di materiale basato sulla terra (tranne i metalli) alla velocità di un pesce che nuota nell'acqua. Muovendosi in questo modo la divinità non lascia alcun buco o tunnel dietro di sé, né crea alcun tipo di tremito sul terreno o altro segno della sua presenza.

La divinità ha la percezione tellurica, che le permette di percepire automaticamente la posizione di qualunque cosa sia a contatto con il terreno entro 3 metri per grado divino.

La divinità ha il completo controllo su tutte le cose fatte di terra (inclusi la pietra e il metallo). Può alterare la forma di qualsiasi quantità di terreno come azione gratuita. La divinità può duplicare gli effetti degli incantesimi *scolpire pietra, muovere il terreno, stretta corrosiva, trasmutare roccia in fango, trasmutare fango in roccia* e *disintegrazione* con qualsiasi oggetto di terra, pietra o metallo come bersaglio. La divinità può anche trasmutare qualsiasi oggetto fatto di terra, pietra o metallo in un differente tipo di terra, pietra o metallo: come cambiare una moneta d'argento in un moneta d'oro. La divinità può influenzare qualsiasi oggetto che possa vedere, ma non più di un oggetto al round.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Terra.

Padronanza dei Non Morti
La divinità possiede l'assoluto dominio sui non morti.

Prerequisiti: Grado divino 14, chierico di 17° livello.

Beneficio: Come azione gratuita, la divinità può comandare o distruggere, come desidera, automaticamente qualsiasi creatura non morta, sebbene ciò conti per il numero massimo di azioni gratuite al round della divinità. La divinità può farlo tutte le volte che vuole, ma in ogni momento non può comandare più di una creatura non morta per grado divino (i Dadi Vita della creatura non contano).

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte, non morti, vita.

Paladino Divino
La divinità è il paladino assoluto e ha capacità che oltrepassano di gran lunga quelle dei paladini mortali.

Prerequisito: Paladino di 20° livello.

Beneficio: L'aura di coraggio della divinità conferisce un bonus di morale +8 ai tiri salvezza contro effetti di paura e si estende a tutti gli alleati entro 30 metri dalla divinità.

La cavalcatura speciale della divinità, se presente, acquisisce l'archetipo celestiale.

La divinità può punire il male tre volte al giorno e ottiene 3 danni extra per livello di classe su un tentativo di punire andato a buon fine.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Bene, giustizia, guerra, legge, nobiltà.

Parlare con le Creature
La divinità può conversare con certi tipi di creature, come specificato nella descrizione della divinità.

Beneficio: La divinità possiede la capacità straordinaria di conversare con la creature specificate. Questa capacità funziona come un incantesimo *parlare con gli animali* o *parlare con i vegetali* permanente, o come un incantesimo *lingue* che permette solo di parlare con il tipo specificato di creatura.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo diverso di creatura ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Natura.

Piedi Doloranti
Le divinità può rendere stanche le creature viventi.

Prerequisito: Dominio del Viaggio.

Beneficio: La divinità può spillare l'energia dalle creature viventi per farle sentire stanche. Può influenzare fino a una creatura per grado divino alla volta, ma mai più di una creatura per grado divino al giorno. Tutte devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. I soggetti possono tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino). Le creature che falliscono i loro tiri salvezza diventano affaticate (vedi il *Manuale del Giocatore*) e la loro velocità è ridotta a metà. Inoltre, qualsiasi cavalcatura o veicolo su cui viaggiano è similmente rallentato. L'effetto dura un giorno.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Viaggi.

Possedere Mortali
La divinità può infondere parte della sua energia in un mortale, trasformandolo in un'estensione di se stessa.

Prerequisiti: Car 29.

Beneficio: La divinità può possedere qualsiasi mortale in ogni luogo che i suoi sensi possano percepire. Le creature non consenzienti possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino).

Note: Gli incantesimi che prevengono la possessione bloccano questa capacità se il mortale non è consenziente. Allo stesso modo, gli incantesimi che terminano la possessione espellono la divinità se il mortale non è consenziente. Tuttavia, se il mortale è consenziente, la divinità non può essere bloccata o espulsa, tranne che da uno scudo divino o per l'utilizzo della capacità primaria divina Alterare Realtà da parte di una divinità di grado superiore.

Il mortale posseduto diventa effettivamente un avatar della divinità. Può far appello a tutti ricordi del mortale posseduto e percepisce ciò che il mortale percepisce. Ogni mortale posseduto conta come un luogo remoto in cui la divinità stia impiegando i suoi poteri di senso e di comunicazione. Un semidio può possedere fino a due mortali alla volta, una divinità minore fino a cinque, una divinità intermedia fino a dieci e una divinità maggiore fino a venti.

Mentre la divinità lo sta possedendo, le capacità del mortale rimangono immutate, tranne per quanto riportato di seguito.

Tipo: Lo stesso della divinità.

Punti ferita: Gli stessi del mortale, +1 per ogni grado della divinità.

Classe Armatura: Il mortale guadagna un bonus divino alla Classe Armatura pari alla metà del grado divino della divinità.

Punteggi di caratteristica: Forza, Destrezza, e Costituzione restano immutati. Intelligenza, Saggezza e Carisma diventano 5 punti inferiori a quelli della divinità (o restano quelli del mortale nel caso siano migliori).

Tiri salvezza: Tempra e Riflessi restano quelli del mortale; Volontà viene modificato se necessario per il nuovo punteggio di Saggezza del mortale.

Abilità: Il mortale può utilizzare le sue abilità e quelle della divinità. Se il mortale e la divinità hanno la stessa abilità, si utilizza quella propria di chi, tra i due, ha più gradi nell'abilità. Utilizzare i punteggi di caratteristica effettivi del mortale per determinare i modificatore delle abilità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Supremo.

Potenziamento Sensoriale Extra
La divinità ha il senso della vista, dell'udito o dell'olfatto anche più acuto di quello di un'altra divinità.

Prerequisiti: Sag 29.

Beneficio: La divinità sceglie un senso da potenziare. La capacità estende il raggio del senso di 1,6 chilometri per grado divino o permette al senso di ignorare un tipo di barriera fisica o magica. Per esempio, la divinità può vedere attraverso gli oggetti solidi o nell'o-

scurità magica. Il senso potenziato può penetrare fino a 3 metri di barriera fisica per grado o 30 metri per grado di materia meno tangibile (come la nebbia o il fumo).

Note: Alcune divinità hanno specifiche applicazioni di questa capacità che vanno oltre i sensi normali, come la capacità di Ptah di vedere le creature e gli oggetti eterei.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un senso differente ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Potere della Fortuna

La divinità può donare la buona o la cattiva fortuna.

Prerequisiti: Dominio della Fortuna.

Beneficio: La divinità può dare alle creature la buona o la cattiva sorte. La divinità può influenzare fino a una creatura per grado divino alla volta, ma non più di questo numero ogni giorno. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta.

I soggetti ricevono un bonus di fortuna +1 per grado divino, o una penalità di fortuna -1 per grado divino, ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, e alle prove per un giorno. Qualsiasi creatura che attacchi la divinità subisce automaticamente la penalità di fortuna e questa non conta per il numero di tentativi giornalieri della divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Destino, fortuna, gioco d'azzardo.

Potere della Natura

La divinità può controllare le forze della natura.

Beneficio: Come azione di round completo, la divinità può compiere una qualsiasi delle azioni seguenti nel raggio di 1,6 chilometri per grado divino attorno a se stessa, a volontà.

- Creare o sopire i venti per produrre qualsiasi condizione, dalla bonaccia al tornado.
- Fissare la temperatura a un qualsiasi valore compreso tra -46° C e +49° C.
- Scuotere la terra, come per l'incantesimo *terremoto*.
- Creare pioggia, neve, nevischio, grandine o tempeste di fulmini.

Questi effetti durano fintantoché la divinità si concentri e fino a 1 minuto per grado divino di lì in poi. La divinità può porre fine a un effetto come azione gratuita. Vedi il Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master* per gli effetti del tempo atmosferico.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Clima, Mare, natura.

Potere della Verità

La divinità può rendere evidenti le bugie e obbligare le creature a dire la verità.

Beneficio: La divinità percepisce se qualcuno (tranne una divinità di grado superiore) mente deliberatamente. Questa capacità funziona come l'incantesimo *rivela bugie*, tranne per il fatto che funziona continuamente e si applica a qualsiasi creatura che la divinità possa percepire.

La divinità può anche ammaliare le creature in modo che diventino sincere. La divinità, nell'arco di una giornata, può influenzare al massimo un numero di creature pari al proprio grado divino e può effettuare questa azione in una sola volta o a più riprese, senza però superare il numero massimo di creature concesso in un giorno. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. Le creature ammaliate diventano incapaci di pronunciare qualsiasi falsità deliberata o eludere la verità per un giorno. Al soggetto è concesso un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) per resistere. I soggetti che effettuano con successo il tiro salvezza divengono immuni a questa capacità per un giorno.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Giustizia, legge, verità.

Presenza Terrificante

Gli attacchi della divinità diffondono il terrore negli avversari.

Prerequisito: Car 24.

Beneficio: Ogni volta che la divinità compie un'azione specificata nella sua descrizione (di solito attaccando, ma qualche volta ruggendo o facendo un altro gesto intimidatorio), i nemici entro un'esplosione del raggio di 9 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino). I nemici entro i 9 metri, ma non bersagli diretti della divinità, diventano scossi per 3d6 round se falliscono il loro tiro salvezza. Le creature attaccate dalla divinità quando essa attiva questa capacità cadono in preda al panico per 3d6 round se falliscono il loro tiro salvezza. I nemici che effettuano con successo il loro tiro salvezza non sono influenzati da questa capacità per un giorno.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Distruzione, guerra.

Qualità dei Non Morti

La divinità, anche se viva, possiede le qualità dei non morti.

Beneficio: Come i non morti, la divinità è immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e agli effetti necromantici, e ignora gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, finzioni, trame, ed effetti di morale). La divinità non è soggetta a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche o risucchio di energia. La divinità è immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non abbia effetto sugli oggetti.

Alcune divinità, come Nerull o Toldoth, hanno questa capacità perché assomigliano a dei non morti. Osiride ha le qualità dei non morti perché è stato morto e ora vive nel mondo dei morti.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte, non morti.

Radiosità Divina

La divinità può emettere una potente luce sacra.

Prerequisiti: Allineamento buono, dominio del Sole.

Beneficio: La divinità può emettere luce in un'emanazione del raggio di (3 metri x grado divino) dal suo corpo. Questa luce contrasta e dissolve tutti gli effetti di oscurità (a meno che non siano creati da una divinità di grado superiore) e provoca dolore e danni alle creature non morte, le quali subiscono 2d8 danni per round senza possibilità di tiro salvezza.

Come azione di attacco completo, la divinità può generare fino a tre raggi di luce scorticante che possono colpire bersagli distanti fino a 1,6 chilometri per grado divino della divinità. Ogni raggio infligge 1d6 danni per ogni 2 gradi divini. I non morti ricevono 1d12 danni per ogni 2 gradi divini.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Bene, luce, sole.

Ranger Divino

La divinità è il ranger assoluto e ha capacità che oltrepassano di gran lunga quelle dei ranger mortali.

Prerequisiti: Ranger di 20° livello, Sag 25, Conoscenza delle Terre Selvagge 40 gradi, Conoscenze (natura) 30 gradi.

Beneficio: Qualsiasi arma brandita dalla divinità contro uno dei suoi nemici prescelti è considerata un'arma anatema contro quel tipo di creatura. Perciò, il suo bonus di potenziamento è incrementato di +2 e infligge +2d6 danni.

La divinità può seguire tracce alla sua normale velocità su terraferma. Considerare tutti i terreni normali come terreno molto soffice per quanto riguarda seguire le tracce e ignorare i modificatori alla CD per il tempo o il clima.

La divinità può seguire le tracce delle creature sull'acqua, sott'acqua o attraverso l'aria tramite le minuscole turbolenze che queste producono e le tracce del loro passaggio. La tabella sottostante integra la lista di superfici che si trovano alla descrizione del talento Seguire Tracce nel *Manuale del Giocatore*.

Superficie	CD
Sull'acqua	60
Sott'acqua	80
Aria	120

Elementi dell'area di influenza consigliati: Arcieri, caccia, natura.

Resistenza all'Energia Incrementata

La divinità ha una resistenza all'energia oltre la norma divina.

Beneficio: La divinità guadagna resistenza 20 + il grado divino ad acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo una forma diversa di energia ogni volta. La divinità può anche

avere questa capacità più di una volta per uno stesso tipo di energia. Quando viene applicata per un tipo di energia a cui la divinità già resiste, questa capacità aumenta la resistenza di 20. Per esempio, tutte le divinità hanno resistenza al freddo di 20 + il grado divino. Se una divinità ha Resistenza all'Energia Incrementata (freddo), la resistenza al freddo della divinità è 40 + il grado divino.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Resistenza agli Incantesimi Incrementata

La divinità ha una resistenza agli incantesimi oltre la norma divina.

Beneficio: La resistenza agli incantesimi della divinità aumenta di 20.

Note Una divinità può avere questa capacità più volte e i suoi effetti si sommano. Una divinità con due applicazioni di questa capacità aumenta la sua resistenza agli incantesimi di 40.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Magia.

Richiamare Creature

La divinità può evocare delle creature per servirla e aiutarla.

Beneficio: La specie di creatura che la divinità può richiamare è indicata nella sua descrizione. Ogni creatura richiamata non può avere più Dadi Vita di quanti gradi divini abbia la divinità e, nello stesso tempo, quest'ultima non può avere a servirla più creature di quanti gradi divini possieda.

Le creature vengono trasportate alla presenza della divinità attraverso un collegamento interdimensionale simile a quello creato dall'incantesimo *portale*, tranne per il fatto che si apre sul Piano Materiale. Le creature servono la divinità al meglio delle loro possibilità. L'effetto di richiamo è altrimenti simile alla proprietà di richiamo dell'incantesimo *portale*.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo ogni volta una specie di creatura differente.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Ricordo Divino

La divinità ha una memoria sovrumana per un particolare argomento.

Beneficio: La divinità ricorda ogni evento di un certo tipo, che sia occorso. Il tipo di evento è specificato nella descrizione della divinità.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo differente di evento ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza.

Riduzione del Danno Incrementata

La divinità è notevolmente resistente agli attacchi fisici.

Prerequisiti: Cos 29.

Beneficio: La riduzione del danno della divinità aumenta di grado/+1. Per esempio, Heironeous ha grado divino 15, che gli conferisce riduzione del danno 50/+4. Con questa capacità, Heironeous ha riduzione del danno 65/+5.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte e i suoi effetti si sommano. Una divinità con due applicazioni di questa capacità aumenta la propria riduzione del danno di (grado divino x2)/+2.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Qualsiasi.

Rinvigorimento

Se distrutta, la divinità semplicemente si riforma.

Prerequisiti: Grado divino 11, capacità divina primaria Guarigione Rapida Divina.

Beneficio: Quando la divinità subisce un attacco che dovrebbe distruggerla, si disperde e si riforma semplicemente. Tirare 10d10 per determinare il numero di giorni che passano prima del ritorno della divinità.

Note: Se la divinità è uccisa nel suo reame divino, sottrarre il grado divino della divinità dal numero di giorni che le servono per ritornare. Se il reame divino della divinità si trova su un Piano Esterno plasmabile divino e la divinità è ivi uccisa, sottrarre il doppio del grado divino al numero di giorni che le servono per ritornare. Il ritorno richiede sempre almeno un giorno.

Questa capacità non ha effetto se la divinità è uccisa da una di grado pari o superiore.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte, non morti, vita.

Risucchio di Vita

La divinità può creare una nube oscura che risucchia l'energia vitale.

Prerequisiti: Dominio della Morte.

Beneficio: Come azione gratuita, la divinità può generare una nube di oscurità che si espande dal suo corpo in una propagazione del raggio di 3 metri per grado divino e alta 3 metri. La nube blocca la vista come un incantesimo *oscurità profonda*, ma non può essere contrastata da effetti di luce (che non siano lanciati da una divinità di grado superiore). Le creature viventi devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) o morire. Anche con un tiro salvezza riuscito, le creature viventi acquisiscono due livelli negativi (la CD del tiro salvezza per rimuovere i livelli negativi è la stessa del primo tiro salvezza sulla Volontà). Una singola creatura può subire un risucchio di energia dalla nube una sola volta al giorno, ma l'oscurità della nube mantiene il proprio effetto.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte, non morti.

Schivare Divino

La divinità può evitare i danni semplicemente non trovandosi nel luogo in cui viene portato l'attacco.

Prerequisito: Des 29

Beneficio: Qualsiasi attacco fisico o incantesimo con bersaglio singolo diretto contro la divinità ha una probabilità percentuale di mancare pari a 50 + il grado della divinità. Gli effetti ad area che includono la divinità hanno un'analoga possibilità di risultare inefficaci.

Note: La capacità è simile all'incantesimo *intermittenza*, tranne per il fatto che è solamente difensivo e che la divinità non si sposta sul Piano Etereo, ma esce semplicemente dalla realtà per un breve momento. Questa capacità non interferisce mai con gli attacchi della divinità stessa.

Se un attacco oltrepassa la percentuale di mancare, la divinità ottiene comunque la possibilità di un tiro salvezza (se permesso).

Elementi dell'area di influenza consigliati: Agilità, fortuna, gioco d'azzardo, protezione.

Scudo Divino

La divinità può utilizzare parte della sua energia come barriera che la protegga dalla maggior parte degli attacchi.

Prerequisito: Car 29.

Beneficio: Come azione gratuita, la divinità può creare uno scudo che duri 10 minuti e protegga il corpo e l'equipaggiamento della divinità dagli attacchi. Lo scudo blocca 10 danni per grado. Una volta che lo scudo ha bloccato questo ammontare di danno, scompare. Il danno può provenire da qualsiasi fonte, incluso un attacco di Esplosione Divina. La divinità può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari 3 + il suo modificatore di Costituzione.

Note: La divinità può impostare lo scudo in modo che non blocchi il danno che la divinità ignora comunque. Per esempio, se la divinità è immune al fuoco, può voler impostare lo scudo in modo da ignorare il danno da fuoco. Gli effetti di più scudi divini non si sommano.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Protezione.

Scudo Divino ad Area

La divinità può utilizzare parte della sua energia personale come una barriera che protegge quasi da ogni attacco.

Prerequisiti: Grado divino 6, Car 29, capacità divina primaria Scudo Divino.

Beneficio: Questa capacità funziona come la capacità Scudo Divino, tranne per quanto segue. La divinità produce una barriera trasparente la cui area ha un'ampiezza massima di un quadrato di lato 3 metri per grado, o una sfera o semisfera, di raggio pari a un massimo di 30 cm per grado. La barriera può essere posizionata in qualsiasi luogo entro la visuale della divinità. La barriera può essere posizionata in modo che sia mobile rispetto a un qualche oggetto incustodito o creatura consenziente (come la divinità stessa).

La barriera può essere impostata per ignorare certi tipi di danno, proprio come uno scudo divino. Se la divinità decide che la barriera sia mobile rispetto a una creatura consenziente, la divinità può anche decidere che la barriera sia a senso unico rispetto alla creatura e ai suoi alleati, permettendo loro di attaccare attraverso lo scudo e di utilizzare comunque la sua protezione.

Note: La divinità può formare la barriera attorno a se stessa o at-

torno a una creatura consenziente, in modo che sia a fior di pelle, proteggendo la creatura dai contatti esterni.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Pietà, protezione.

Senso della Battaglia

Sorprendere, cogliere alla sprovvista o attaccare ai fianchi la divinità è quasi impossibile.

Beneficio: La divinità non può essere sorpresa né attaccata ai fianchi tranne che da una divinità di grado superiore. La divinità conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colta alla sprovvista o attaccata da un avversario invisibile e non è soggetta agli attacchi furtivi tranne che da divinità di grado superiore.

Note: Se la divinità possiede il privilegio di classe schivare prodigioso, questa capacità lo rimpiazza.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

Spaccare e Separare

La divinità può distruggere armi e oggetti utilizzati in combattimento contro di essa.

Beneficio: Se una qualsiasi arma od oggetto viene usato in combattimento contro la divinità, essa può distruggerlo con un tocco. Considerare un tocco effettuato con successo come una combinazione di un incantesimo *disintegrazione* e di un incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen*, entrambi indirizzati esclusivamente all'oggetto toccato. La CD del tiro salvezza per entrambi gli effetti è pari a 19 + il modificatore di Carisma della divinità. Un oggetto resta invulnerabile a questa capacità per un giorno dopo che è stato utilizzato contro la divinità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra, vittoria.

Specializzazione Divina in un'Arma

La divinità infligge danni terribili con un tipo di arma.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +20, capacità divina primaria Arma Focalizzata Divina nell'arma selezionata.

Beneficio: Questa capacità funziona come il talento del guerriero Specializzazione in un'Arma, tranne per il fatto che la divinità riceve un bonus ai danni con l'arma pari al suo grado divino.

Note: Se l'arma selezionata è un'arma a distanza, il danno extra si applica solo ai bersagli che la divinità può vedere.

Il danno bonus conferito da questa capacità si somma con il danno bonus della capacità Padronanza Divina delle Armi e del talento Specializzazione in un'Arma.

Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo diverso di arma ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

Splendore Divino

La mera vicinanza alla divinità è fatale per i mortali.

Prerequisiti: Grado divino 16, Car 26.

Beneficio: Qualsiasi mortale che si avvicini a meno di 3 metri per grado divino dalla divinità nella sua forma naturale muore istantaneamente, senza tiro salvezza.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Supremo.

Tempesta Divina

La divinità può creare un vortice di forza che la protegga e ferisca coloro i quali non hanno il suo stesso allineamento.

Prerequisito: Grado divino 11.

Beneficio: La divinità può circondarsi di un vortice di forza sacra o sacrilega che si manifesta in forme differenti a seconda della divinità. Il vortice si estende dalla divinità in un'emanazione del raggio di 3 metri per grado divino. L'effetto ferma gli attacchi con armi da lancio e i proiettili (falliscono se sono compiuti da creature all'interno dell'area o indirizzate a creature all'interno dell'area o se la loro traiettoria attraversa l'area).

Inoltre, la forza espelle le creature il cui allineamento sull'asse etico (legale-caotico) è opposto a quello della divinità. Se l'allineamento etico della divinità è neutrale (neutrale buono o neutrale malvagio), la forza non espelle alcuna creatura. Le creature influenzate nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) o essere sollevate e scagliate via, a dispetto della taglia. Queste creature subiscono 1d6 danni per ogni 3 metri di volo. Le creature che effettuano con successo il tiro salvezza non sono influenzate dal vortice per un giorno, anche se il vortice continua a fermare le loro armi da lancio e i loro proiettili. Le creature che falliscono il tiro salvezza possono tentare di rientrare nell'area, ma devono effettuare un nuovo tiro salvezza.

La forza danneggia le creature il cui allineamento sull'asse morale (buono-malvagio) è opposto a quello della divinità. Se l'allineamento morale della divinità è neutrale (legale neutrale o caotico neutrale), la forza non danneggia alcuna creatura. Le creature influenzate nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il modificatore di Carisma della divinità + il suo grado divino) ogni round o subire 1 danno sacro per grado divino. Un tiro salvezza riuscito nega il danno ma la creatura deve effettuare un nuovo tiro salvezza il round seguente se si trova ancora all'interno dell'area.

Le creature il cui allineamento è diametralmente opposto a quello della divinità sono soggette a entrambi gli effetti.

Per esempio, la *tempesta di giustizia* di Heironeous espelle le creature caotiche, danneggia le creature malvagie e danneggia ed espelle quelle caotiche malvagie. La *tempesta di dolore* di Hextor espelle le creature caotiche, danneggia le creature buone ed espelle e danneggia quelle caotiche buone. La *tempesta solare* di Pelor danneggia le creature malvagie.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Guerra.

Tempesta di Energia

La divinità può creare un vortice di energia turbinante che la protegga e infligga danni a coloro che toccano il vortice.

Prerequisito: Grado divino 11.

Beneficio: La divinità può circondarsi con un vortice di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonoro, energia positiva o negativa, specificata nella descrizione della divinità). Il vortice si estende dalla divinità in un'emanazione del raggio di 3 metri per grado divino. L'effetto ferma gli attacchi con armi da lancio e i proiettili (falliscono se sono compiuti da creature all'interno dell'area o indirizzate a creature all'interno dell'area o se la loro traiettoria attraversa l'area).

Le tempeste di energia che utilizzano l'acido, l'elettricità, il freddo, il fuoco o l'energia sonora infliggono 1 danno da energia e 1 danno sacro per grado divino ogni round.

L'energia positiva infligge 1 danno per grado divino alle creature non morte e guarisce lo stesso ammontare di danno alle creature viventi.

L'energia negativa infligge 1 danno per grado divino alle creature viventi e guarisce lo stesso ammontare di danno alle creature non morte.

Note: Una divinità può avere questa capacità più volte, scegliendo un tipo di energia diverso ogni volta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Fuoco, tempeste.

Trasformazione

La divinità può assumere la forma di qualsiasi creatura corporea vivente (ma non la forma di un'altra divinità). Questa è una capacità straordinaria.

Prerequisiti: Grado divino 11, capacità divina primaria Alterare Taglia, capacità divina primaria Alterare Forma.

Beneficio: La divinità può assumere la forma di un animale, bestia, bestia magica, drago, folletto, gigante, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. La forma assunta deve essere sia vivente sia corporea.

La divinità può restare nella forma assunta indefinitamente, ma recupera la sua vera forma se uccisa.

Note: Questa capacità funziona come la capacità divina primaria Cambiare Forma, tranne per il fatto che la divinità non è limitata a un numero di forme definito, e per quanto qui descritto.

La divinità può utilizzare la sua capacità di Alterare Taglia contemporaneamente a questa per diventare piccolo come un granello di sabbia o grande 480 metri nelle maggiori dimensioni della forma assunta.

La divinità può utilizzare questa capacità per creare camuffamenti, guadagnando un bonus di +20 alle sue prove di Camuffare.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Furto, natura, segreti.

Trasformazione Pura

La divinità può assumere la forma di qualsiasi creatura od oggetto, ma non la forma di un'altra divinità. Questa è una capacità straordinaria.

Prerequisiti: Grado divino 16, capacità divina primaria Alterare Taglia, capacità divina primaria Alterare Forma, capacità divina primaria Trasformazione.

Beneficio: La divinità può assumere la forma di qualsiasi oggetto o creatura. La divinità può conservare la forma assunta indefinitamente, ma riassume la sua forma originaria se viene uccisa.

Note: Questa capacità funziona come la capacità divina primaria Cambiare Forma, tranne per quanto segue.

La divinità può assumere qualunque forma, vivente o non vivente, corporea o incorporea. La divinità guadagna le capacità soprannaturali della forma assunta.

La divinità può utilizzare questa capacità per creare camuffamenti, guadagnando un bonus di +20 alle sue prove di Camuffare.

La divinità può utilizzare la sua capacità di Alterare Taglia contemporaneamente a questa per diventare piccolo come un granello di sabbia o grande 480 metri nelle maggiori dimensioni della forma assunta.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Furto, natura, segreti.

Traslazione

La divinità si può muovere rapidamente su lunghe distanze, può far viaggiare più veloci le creature viventi e può saltare a distanze straordinarie.

Prerequisiti: Dominio del Viaggio.

Beneficio: Il movimento della divinità è raddoppiato per le scale locale o via terra (vedi il *Manuale del Giocatore*). Inoltre, l'altezza della divinità non limita la distanza a cui può saltare.

In aggiunta, la divinità può conferire una velocità extra via terra alle creature viventi. La divinità, nell'arco di una giornata, può influenzare al massimo un numero di creature pari al proprio grado divino e può effettuare questa azione in una sola volta o a più riprese, senza però superare il numero massimo di creature concesso in un giorno. Tutte le creature devono trovarsi entro la visuale della divinità quando vengono influenzate la prima volta. Le creature che ricevono questo dono raddoppiano la loro velocità per le scale locale o via terra.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Viaggi.

Vedere Magia

La divinità può vedere le aure magiche semplicemente guardandole.

Prerequisiti: Dominio della Magia.

Beneficio: Questa capacità è simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che copre tutta l'area che si trova nella visuale della divinità e quest'ultima sa immediatamente il numero di aure presenti, con la loro posizione e forza. La divinità deve effettuare una prova di Sapienza Magica per identificare la scuola di ogni aura, ma la maggior parte delle divinità con questa capacità possono utilizzare Sapienza Magica come azione gratuita.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Magia.

Vista Nitida

La divinità può percepire la realtà nonostante le apparenze.

Prerequisiti: Grado divino 6, Sag 29.

Beneficio: La divinità può vedere le illusioni, le creature e gli oggetti trasmutati, e le creature o gli oggetti camuffati per quello che sono realmente, sempre che si trovino entro 3 metri per grado divino della divinità. Questa capacità è simile all'incantesimo *visione del vero*, tranne per il fatto che non rivela gli allineamenti delle creature e che vanifica i camuffamenti normali.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Conoscenza, verità.

Vita e Morte

La divinità può uccidere una creatura mortale praticamente ovunque. Allo stesso modo, la divinità può donare la vita a un mortale defunto quasi in ogni luogo.

Prerequisiti: Grado divino 6, capacità divina primaria Dono della Vita o Mano della Morte.

Beneficio: La divinità designa un qualsiasi mortale e pone fine alla sua vita, oppure può scegliere un mortale defunto e riportarlo in vita.

Note: Questa capacità funziona attraverso i confini planari e penetra qualsiasi barriera tranne uno scudo divino. Tuttavia, il soggetto deve trovarsi in un luogo che la divinità possa percepire, sia entro il raggio dei sensi della divinità sia in un luogo che la divinità può raggiungere con il suo senso remoto. Se la divinità non può vedere il soggetto, essa lo deve identificare senza ombra di dubbio in una qualche maniera, come declamare la data e il luogo di nascita o di morte del soggetto, elencare le gesta infami o notevoli del soggetto o qualcosa di simile.

Se la divinità decide di uccidere un mortale, la capacità funziona come l'incantesimo *distruzione*, tranne per il fatto che non ci sono componenti materiali né tiro salvezza. Dopo di ciò, il mortale non può essere rianimato né resuscitato se non da una divinità di grado pari o superiore che utilizzi la capacità divina primaria Dono della Vita o Vita e Morte.

Se la divinità riporta alla vita un mortale, questa capacità funziona come l'incantesimo *resurrezione pura*, tranne per il fatto che non ha componenti materiali ed è irrilevante quanto tempo sia passato dal momento della morte del soggetto.

Questa capacità non può riportare in vita una creatura contro il suo volere, ma può resuscitare un elementale o un esterno. Può resuscitare una creatura la cui anima sia intrappolata (come per l'incantesimo *intrappolare l'anima* nel *Manuale del Giocatore*), sempre che l'anima non sia controllata da una divinità di grado superiore a quella che sta utilizzando questa capacità.

Questa capacità non può riportare in vita una creatura che sia stata uccisa per mezzo della capacità Mano della Morte, Vita e Morte o Vita e Morte di Massa di una divinità di grado superiore.

Riposo: Dopo un qualsiasi utilizzo di questa capacità, la divinità deve riposare per 1 minuto per livello o Dado Vita della creatura influenzata. Le divinità la cui area di influenza include l'elemento morte non devono riposare dopo aver utilizzato questa capacità.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte, supremo.

Vita e Morte di Massa

La divinità può uccidere un gran numero di mortali praticamente ovunque. Allo stesso modo, può donare la vita a un gran numero di mortali defunti quasi in ogni luogo.

Prerequisiti: Grado divino 16, capacità divina primaria Dono della Vita o Mano della Morte, capacità divina primaria Vita e Morte.

Beneficio: La divinità designa un qualsiasi numero di mortali e pone fine alla loro vita, oppure può scegliere un qualsiasi numero di mortali defunti e riportarli in vita.

Note: Due mortali influenzati da un singolo utilizzo di questo effetto non possono trovarsi a più di 1,6 chilometri per grado divino di distanza l'uno dall'altro. La capacità è per tutti gli altri aspetti identica alla capacità divina primaria Vita e Morte.

Riposo: Dopo aver utilizzato questa capacità, la divinità deve riposare per 1 minuto per ogni livello o Dado Vita delle creature influenzate.

Elementi dell'area di influenza consigliati: Morte, supremo.

TALENTI

In aggiunta ai talenti presentati nel *Manuale del Giocatore*, le divinità possono anche ottenere i talenti qui descritti, i quali sono stati tutti originalmente pubblicati in altri prodotti per D&D. Poiché questi talenti (come quelli nel *Manuale del Giocatore*) sono stati originalmente concepiti per essere utilizzati dai personaggi giocanti, molti di essi hanno dei prerequisiti che ogni divinità soddisfa automaticamente, come un bonus di attacco base +2 per Resistere alla Carica. Ciononostante, questi prerequisiti sono stati conservati in queste descrizioni dei talenti per coerenza con la maniera in cui sono state originalmente pubblicate.

Buttare a Terra [Generale]

I possenti colpi della divinità possono ribaltare gli avversari.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Sbilanciare Migliorato, For 15.

Beneficio: Quando la divinità infligge 10 o più danni a un avversario in mischia con un singolo attacco, può compiere un attacco per sbilanciare come azione gratuita, contro quello stesso avversario. L'uso di questo talento non può essere combinato con Sbilanciare Migliorato per generare un attacco extra, e l'utilizzo con successo di questo talento non garantisce un attacco extra mediante Incalzare o Incalzare Potenziato.

Combattere con Due Armi Superiore [Generale]

La divinità è maestra del combattimento con due mani.

Prerequisiti: Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere

con Due Armi, Ambidestria, bonus di attacco base +15.

Beneficio: In aggiunta all'attacco extra standard con l'arma che tiene nella mano secondaria e al secondo attacco con l'arma che tiene nella mano secondaria fornito da Combattere Con Due Armi Migliorato, la divinità ottiene un terzo attacco con l'arma che tiene nella mano secondaria, benché con una penalità di -10 (vedi Tabella 8-2: "Penalità al combattere con due armi" nel *Manuale del Giocatore*).

Speciale: Un ranger che soddisfa solo i prerequisiti del bonus di attacco base e di Combattere Con Due Armi Migliorato può acquisire questo talento, ma può utilizzarlo solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Questo talento può essere preso come talento bonus del guerriero.

Combattere con Più Armi Migliorato [Generale]

Una divinità con tre o più mani può combattere con un'arma in ogni mano. La divinità può compiere fino a due attacchi per round con ogni arma extra.

Prerequisiti: Des 15, tre o più mani, Combattere con Più Armi, Multidestrezza, bonus di attacco base +9.

Beneficio: In aggiunta al singolo attacco extra che ottiene con ogni arma extra, la divinità ottiene un secondo attacco con ogni arma extra, benché con una penalità di -5.

Normale: Con solo Combattere con Due Armi, una divinità ottiene un solo attacco extra con ogni arma extra.

Speciale: Questo talento sostituisce Combattere con Due Armi Superiore per le divinità con più di due braccia.

Combattere con Più Armi Superiore [Generale]

Una divinità con tre o più mani può combattere con un'arma in ogni mano. La divinità può compiere fino a tre attacchi per round con ogni arma extra.

Prerequisiti: Des 19, tre o più mani, Combattere con Più Armi Migliorato, Combattere con Più Armi, Multidestrezza, bonus di attacco base +15.

Beneficio: La divinità può compiere fino a tre attacchi extra con ogni arma che impugna, benché con una penalità di -5 sul secondo attacco con ogni arma e una penalità di -10 sul terzo.

Speciale: Questo talento sostituisce Combattere con Due Armi Superiore per le divinità con più di due braccia.

Controllare Vegetali [Generale]

La divinità può incanalare il potere della natura per controllare le creature vegetali.

Prerequisiti: Sfidare Vegetali, capacità di lanciare *parlare con i vegetali*.

Beneficio: La divinità può intimorire o comandare i vegetali come un chierico malvagio intimorisce i non morti. Per comandare un vegetale, la divinità deve essere in grado di parlargli attraverso un effetto *parlare con i vegetali*, ma può impartirgli i suoi comandi anche mentalmente, se così desidera. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Se la divinità ha più di una classe di incantatore, comanda i vegetali al livello della classe più alta.

Critico Poderoso [Generale]

La divinità sceglie un'arma, come una spada lunga o un'ascia grande. Con quest'arma è in grado di colpire nei punti dove fa male.

Prerequisiti: Critico Migliorato con l'arma, bonus di attacco base +12, competente nell'arma.

Beneficio: Una volta al giorno, la divinità può stabilire che un singolo attacco in mischia con l'arma selezionata segni automaticamente una minaccia, prima di effettuare il tiro per colpire. Se l'attacco ha successo, si tira per confermare il critico, anche se il tiro per colpire effettivo non segnasse una minaccia.

Speciale: Una divinità può acquistare questo talento più volte. Ogni volta che lo fa, deve selezionare un nuovo tipo di arma. Si può utilizzare questa capacità solo una volta al giorno per ogni tipo di arma selezionato.

Escludere Materiali [Metamagia]

La divinità può lanciare incantesimi facendo a meno dei componenti materiali.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Ricorrere a questo talento consente di lanciare un incantesimo escludendone i componenti materiali. Gli incantesimi sprovvisti di tali componenti, o con un costo di questi superiore a 1 mo, non sono interessati da questo talento. Un incantesimo con esclusione dei materiali utilizza uno slot di incantesimo dello stesso livello del normale incantesimo modificato da un qualsiasi altro talento di metamagia.

Factotum [Generale]

La divinità ha un'infarinatura delle abilità più disparate.

Prerequisito: Livello della divinità 6 o più.

Beneficio: La divinità può utilizzare tutte le abilità senza addestramento, anche quelle che normalmente richiederebbero addestramento.

Incantesimi Ampliati [Metamagia]

Consente di ampliare l'area di un incantesimo.

Beneficio: La divinità può alterare un incantesimo a esplosione, emanazione o propagazione per aumentare l'area di effetto del 50%. Gli incantesimi che non hanno un'area di effetto delle tipologie descritte non sono condizionati da questo talento. Per esempio, una *palla di fuoco* ampliata (che produce normalmente una propagazione nel raggio di 6 metri) va a propagarsi in un raggio di 9 metri. Un incantesimo ampliato utilizza uno slot di incantesimi di tre livelli superiore del normale livello dell'incantesimo.

Incantesimi Camuffati [Metamagia]

La divinità può lanciare incantesimi di nascosto, senza dare nell'occhio.

Prerequisiti: Capacità di musica bardica, 12 o più gradi di Intrattenere.

Beneficio: La divinità ha perfezionato l'arte di lanciare gli incantesimi senza dare nell'occhio, riuscendo a unire nelle sue esibizioni le componenti verbali e somatiche con una tale accortezza che difficilmente gli astanti potranno capire che si tratta di un incantesimo. Al pari di quelli silenziosi e immobili, un incantesimo camuffato non può essere identificato mediante una prova di Sapienza Magica. L'esibizione della divinità è palese a tutti i presenti, ma non il fatto che stia lanciando un incantesimo. A meno che l'incantesimo non si manifesti in modo esplicito sull'incantatore o che gli osservatori dispongano di altri mezzi per identificarne l'origine, gli astanti non hanno la più pallida idea della provenienza dell'incantesimo. Un incantesimo camuffato utilizza uno slot di un livello superiore dell'effettivo livello dell'incantesimo.

Incantesimi Ripetuti [Metamagia]

Consente di lanciare un incantesimo che poi si ripete nel round successivo.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Un incantesimo ripetuto viene lanciato automaticamente all'inizio del successivo round della divinità. Non importa dove si trovi l'incantatore, il secondo incantesimo si origina dallo stesso luogo e colpisce la stessa area dell'incantesimo originario. Non si può usare questo talento se la portata degli incantesimi è a contatto. Se l'incantesimo originario designa un bersaglio, quello ripetuto colpisce lo stesso bersaglio se questo si trova entro un raggio di 9 metri dalla sua posizione originaria; diversamente, il secondo incantesimo fallisce. Un incantesimo ripetuto utilizza uno slot di incantesimi superiore di tre livelli all'effettivo livello dell'incantesimo.

Incantesimo Focalizzato Superiore [Generale]

La divinità sceglie una scuola di magia alla quale abbia già applicato il talento Incantesimo Focalizzato. I suoi incantesimi di quella scuola diventano ancora più potenti rispetto a prima.

Prerequisito: Incantesimo Focalizzato.

Beneficio: La divinità aggiunge +4 alla CD di tutti i tiri salvezza effettuati contro i suoi incantesimi della scuola di magia a cui il talento è stato applicato. Questo bonus si sostituisce (e non si aggiunge) al bonus di Incantesimo Focalizzato.

Speciale: La divinità può scegliere questo talento più volte, scegliendo una diversa scuola di magia ogni volta.

Incantesimo Inarrestabile Superiore [Generale]

Gli incantesimi della divinità diventano particolarmente potenti, e sono in grado di sopraffare la resistenza agli incantesimi più facilmente.

Prerequisito: Incantesimo Inarrestabile.

Beneficio: La divinità ottiene un bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si sovrappone (e non si aggiunge) al bonus di Incantesimo Inarrestabile.

Incantesimo Lontano [Metamagia]

La divinità è in grado di lanciare incantesimi di contatto senza dover toccare il bersaglio.

Beneficio: La divinità può lanciare un incantesimo che normalmente ha una portata di "contatto" a una distanza fino a 9 metri. L'incantesimo diventa a tutti gli effetti un raggio, quindi è necessario effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per raggiungere con l'incantesimo utilizzato il bersaglio. Un incantesimo lontano consuma uno slot di incantesimi di due livelli superiore al livello effettivo dell'incantesimo lanciato.

Incantesimo Persistente [Metamagia]

La divinità può far sì che uno dei suoi incantesimi duri tutto il giorno.

Prerequisito: Incantesimi Prolungati.

Beneficio: Un incantesimo persistente ha una durata di 24 ore. L'incantesimo persistente deve avere un raggio di azione personale o fisso (ad esempio, *comprensione dei linguaggi* o *individuazione del magico*). Gli incantesimi di durata istantanea non possono venire modificati da questo talento, e nemmeno quegli incantesimi i cui effetti vengono scaricati. Non è necessario che la divinità si concentri su incantesimi come *individuazione del magico* o *individuazione dei pensieri* per avvertire la presenza o l'assenza di ciò che è stato individuato, sebbene debba sempre concentrarsi se desidera avere informazioni aggiuntive, come accade normalmente. La concentrazione su incantesimi come questi è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Un incantesimo persistente usa uno slot di incantesimi superiore di quattro livelli dell'effettivo livello dell'incantesimo.

Incantesimo Sacro [Metamagia]

Gli incantesimi della divinità che infliggono danni sono carichi di potere divino.

Beneficio: La metà dei danni inflitti da un incantesimo sacro proviene direttamente dal potere divino, e non è quindi soggetto ad alcuna riduzione da *protezione dagli elementi* o da magie simili. L'altra metà dei danni inflitti dall'incantesimo è normale, come riportato nella descrizione dell'incantesimo. Un incantesimo sacro consuma uno slot di incantesimi di due livelli superiore del livello effettivo dell'incantesimo lanciato. Solo gli incantesimi divini possono essere lanciati come incantesimi sacri.

Lottare Migliorato [Generale]

La divinità è abile nelle arti marziali che enfatizzano prese e proiezioni.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Se la divinità colpisce con un attacco senz'armi, infligge danni normali e può tentare di dare inizio a un'azione di lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Non c'è bisogno di alcun attacco di contatto iniziale. La divinità può infliggere danni normali mentre lotta, invece di danni debilitanti, senza subire alcuna penalità alla sua prova di lottare.

Normale: I personaggi senza questo talento compiono attacchi di contatto in mischia per afferrare i loro avversari e nel farlo provocano un attacco di opportunità. Subiscono anche una penalità di -4 alle loro prove di lottare se tentano di infliggere danni normali in lotta.

Maestria Superiore [Generale]

La divinità padroneggia l'arte della difesa in combattimento.

Prerequisiti: Int 13, Maestria, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando la divinità utilizza il talento Maestria per incrementare la sua Classe Armatura, il numero che sottrae al suo attacco per aggiungerlo alla sua CA può essere un qualsiasi numero che non superi il suo bonus di attacco base. Questo talento elimina il limite di +5 per il talento Maestria.

Mira Precisa [Generale]

L'abilità della divinità con le armi a distanza le permette di colpire bersagli che altrimenti sarebbero assai difficili da cogliere grazie alla loro copertura.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso.

Beneficio: La divinità ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza contro quei bersagli che godono di un qualche tipo di copertura. Questo talento non ha effetto con quegli avversari privi di qualsiasi copertura o che godono di copertura totale.

Musica Extra [Generale]

La divinità può usare la musica bardica con una frequenza maggiore di quella normale.

Prerequisito: Capacità di musica bardica.

Beneficio: La divinità può usare la musica bardica quattro volte in più al giorno.

Normale: I bardi senza il talento Musica Extra possono usare la musica bardica una volta al giorno per livello.

Speciale: Una divinità può acquisire questo talento più volte, aggiungendo ogni volta quattro utilizzi di musica bardica.

Occhi Dietro la Testa [Generale]

Il superiore senso del combattimento della divinità la aiuta a minimizzare la minaccia di attacchi ai fianchi.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Sag 19.

Beneficio: Gli avversari non ottengono il consueto bonus di attacco +2 quando attaccano ai fianchi la divinità. Questo talento non garantisce alcun effetto quando la divinità è attaccata senza poter beneficiare del suo modificatore di Destrezza alla CA, come quando è colta alla sprovvista.

Piè Veloce [Generale]

La divinità corre con tale agilità che può voltare gli angoli di corsa senza perdere slancio.

Prerequisiti: Des 15, Correre.

Beneficio: Durante una corsa o una carica, la divinità può effettuare un singolo cambio di direzione di 90 gradi o meno. Una divinità non può utilizzare questo talento se indossa un'armatura media o pesante, o se trasporta un carico superiore a quello leggero.

Normale: Senza questo talento, una divinità può correre o effettuare una carica solo in linea retta.

Potere Divino [Divino]

La divinità può canalizzare energia per incrementare il suo danno in combattimento.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o di intimorire i non morti, Car 13, For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: La divinità utilizza uno dei suoi tentativi di scacciare/intimorire non morti per aggiungere il suo bonus di Carisma al danno della sua arma per un numero di round pari al bonus in questione. Questa è una capacità soprannaturale.

Resistere alla Carica [Generale]

La Divinità è addestrata nelle tecniche difensive contro avversari che compiono una carica.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Riflessi da Combattimento.

Beneficio: La divinità può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che lo sta caricando quando questo entra nella zona da lui minacciata. L'attacco di opportunità viene risolto subito prima della carica.

Sfidare Vegetali [Generale]

La divinità può incanalare il potere della natura per scacciare le creature vegetali.

Prerequisito: Capacità di lanciare *individuazione di animali o vegetali.*

Beneficio: La divinità può scacciare (ma non distruggere) i vegetali come un chierico buono scaccia i non morti. Quando si determina il risultato della prova di scacciare, considerare tutti i risultati di distruzione come normali risultati di scacciare. Le creature vegetali immobili vanno considerate incapaci di fuggire. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Se la divinità ha più di una classe di incantatore, scaccia i vegetali al livello della classe più alta.

Sostituzione Debilitante [Metamagia]

Consente di modificare un incantesimo che utilizza l'energia per infliggere danni, così da infliggere danni debilitanti.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi in Conoscenze (arcane).

Beneficio: Scegliere un tipo di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro. È possibile modificare un incantesimo con l'opzione scelta allo scopo di infliggere danni debilitanti invece dei danni di energia. L'incantesimo debilitante funziona normalmente sotto tutti gli aspetti tranne che per il tipo di danno inferto. Per esempio, un incantesimo *palla di fuoco debilitante* funziona nella maniera solita, ma procura danni debilitanti invece che danni da fuoco.

Un incantesimo debilitante utilizza uno slot di incantesimi del normale livello dell'incantesimo, modificato da qualsiasi altro talento di metamagia.

Sostituzione Energetica [Metamagia]

La divinità può modificare un incantesimo che utilizza un certo tipo di energia sostituendolo con un altro tipo di energia.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia, 5 gradi di Conoscenze (arcane).

Beneficio: La divinità sceglie un tipo di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Può modificare un incantesimo con un indicatore energetico per utilizzare al suo posto un altro tipo di energia prescelto. L'incantesimo alterato utilizza uno slot di un livello superiore all'effettivo livello dell'incantesimo.

L'incantesimo così alterato funziona normalmente sotto tutti gli aspetti tranne per il tipo di danno. Per esempio, una *palla di fuoco* cambiata in una *palla di fuoco sonora* funziona come una *palla di fuoco*, ma infligge danni sonori invece di danni da fuoco.

Speciale: Una divinità può acquisire questo talento svariate volte, applicando ogni volta un diverso tipo di energia.

Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato [Generale]

La divinità è in grado di mettere a segno i suoi attacchi in punti ben precisi.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Spaccare l'Arma Potenziato.

Beneficio: Quando la divinità colpisce l'arma di un avversario, infligge danni raddoppiati.

Vendetta Divina [Divino]

La divinità è in grado di incanalare energia per infliggere danni aggiuntivi ai non morti in un combattimento in mischia.

Prerequisiti: Capacità di scacciare i non morti, Scacciare Extra.

Beneficio: La divinità utilizza uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare i non morti per aggiungere 2d6 danni di energia sacra a tutti i propri attacchi in mischia andati a segno fino alla fine della propria azione seguente. Questa è una capacità soprannaturale.

Vista Cieca, nel Raggio di 1,5 Metri [Generale]

La divinità è in grado di percepire gli avversari nell'oscurità.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +4, Combattere alla Cieca, Sag 19.

Beneficio: Sfruttando un udito finissimo e una estrema sensibilità alle vibrazioni, la divinità può localizzare la posizione di quegli avversari che si trovano a meno di 1,5 metri. *Invisibilità* e *oscurità* diventano irrilevanti, anche se gli esseri non corporei non vengono percepiti da questo talento. Fatta eccezione per la portata ridotta, questo talento è identico alla qualità speciale vista cieca descritta nel *Manuale dei Mostri*.

GIOCARE UN DIO

Questa sezione contiene consigli su come utilizzare gli dei in una campagna.

INCONTRARE UN DIO

Quando i personaggi giocanti incontrano una divinità, incontrano un essere i cui sensi si estendono per chilometri. A una divinità basta desiderare o pensare a qualcosa per ottenerla. La sua consapevolezza della sua area di influenza copre vaste aree, e il suo controllo dei principi fondamentali della materia, dell'energia e della vita la rendono la padrona della maggior parte delle situazioni, particolarmente sul Piano Materiale. La terrificante presenza di una divinità intimorisce la maggior parte dei mortali e può farli fuggire via dalla paura.

Gli dei cercano mortali che compiano grandi gesta in favore degli dei, così come quelli che minacciano il loro potere, il loro primato o la loro esistenza. Anche quando un dio munifica un mortale o un gruppo di mortali con la sua presenza fisica, la sua attenzione è volta in molti luoghi senza sforzo alcuno. I mortali che raggiungono la dimora di una divinità la irritano per la loro interruzione. Possono aspettarsi un'accoglienza molto fredda (o calda, a seconda della divinità e del piano).

Come Dungeon Master, dovete manipolare l'esperienza dell'incontro con un dio per adattarla alla vostra campagna. Potete spaventare i personaggi giocanti o dargli il benvenuto, a seconda di quali sentimenti volete che i personaggi provino per le loro divinità e di quanto volete permettere loro di interagire con esse.

A seconda del pantheon della vostra campagna, sarete in grado di trarre ispirazione da varie fonti.

Pantheon storici

I miti e le leggende mostrano pantheon da ogni parte del mondo. Per esempio, è facile scoprire il comportamento di Zeus leggendo la mitologia greca.

Pantheon letterari

Se basate la vostra campagna su di un'ambientazione descritta in romanzo, pensate bene prima di utilizzare le divinità come sono lì descritte. Gli autori scrivono ciò che è necessario per raccontare la loro storia e hanno tutto il diritto di farlo, ma le necessità di una storia e di un'ambientazione di gioco qualche volta sono differenti. Se vi piace un vezzo particolare o una caratteristica personale da un racconto, utilizzatelo dopo aver considerato come ciò influenzerà quel che succede al tavolo di gioco.

Se utilizzate un pantheon che esiste solo in alcuni libri, allora i libri sono le uniche informazioni che avete. Pensate a questa situazione come a un'opportunità. Potete ampliarle e aggiungere informazioni che lo scrittore può aver ritenuto non importanti, o per le quali semplicemente non c'era spazio.

Il vostro pantheon

Se state sviluppando il vostro pantheon personale, prendete in considerazione l'idea di dargli un che di particolare. I vostri dei possono ricordare quelli dei greci, con tratti caratteriali esagerati, debolezze mortali e comportamenti contraddittori. Possono essere umili, saggi, e comprensivi. Oppure possono avere una mentalità aliena, poiché i loro poteri e i loro sensi gli permettono di affrontare l'universo in modi che i mortali non possono comprendere.

Come si comportano le divinità

Ecco alcuni suggerimenti per interpretare la parte quando i personaggi giocanti incontrano una divinità.

Ragazzino viziato: Gli dei fanno a modo loro. Se desiderano una cosa, essa compare quasi senza sforzo. La gratificazione istantanea è normale per una divinità. Non hanno quasi alcun apprezzamento per le sfide e le difficoltà che i mortali devono affrontare. Commissionano cerche e compiti senza riguardo per la difficoltà e si adirano se i mortali provano a obiettare. Le divinità che hanno a che fare direttamente con le cose viventi solitamente mostrano una maggiore comprensione, ma anche per loro c'è una sottile linea che separa le preoccupazioni ragionevoli dalle offese ai loro voleri. Quando interpretate una divinità simile, trattate le richieste dei personaggi giocanti come triviali. Arrabbiatevi, se opportuno, quando non possono fare immediatamente ciò che volete; altrimenti, siate pazienti ma insistenti e non negoziate.

Immortalità: Per una divinità, i mortali (anche gli elfi) hanno una vita lunga come quella di un moscerino. Ciò che sembra cruciale per un mortale può essere senza significato per una divinità a cui basta attendere per avere la soluzione a qualsiasi problema mortale. Gli dei possono agire avventatamente e velocemente, ma in genere lo fanno per i loro scopi. Queste divinità guardano lontano con i personaggi, gli ricordano che sono mortali e che perciò i loro problemi passeranno.

L'ho visto: Gli dei non solo possono percepire eventi a chilometri di distanza, ma possono percepire anche i loro sacerdoti, templi e aree di influenza attraverso i piani. Considerate che una

divinità si accorge sempre di qualsiasi inganno i personaggi stiano architettando, incluso strisciare via sotto la copertura di una diversione per rubare qualcosa. Inoltre, un essere immortale ha probabilmente già visto qualsiasi trucco che i personaggi possano immaginare e già preparato le opportune contromisure. Non dovete pianificare ogni possibilità; considerate semplicemente che la divinità è sempre vigile.

Potere incarnato: Gli dei possono fare di più, più velocemente e con più accuratezza di qualsiasi mortale. Qualsiasi incantatore arcano può far apparire qualcosa dal nulla. Una divinità fa apparire quantità impossibili di materiale istantaneamente e senza sforzo. Lo fa senza componenti verbali, somatiche né materiali. Camminare su un arcobaleno o trasformare un personaggio fastidioso (fastidioso alla divinità, in ogni modo) in una tartaruga per la durata del contatto sono solo manifestazioni minori di una divinità. Una divinità può curare la malattie incurabili, mutare i frammenti di un artefatto malvagio in diamanti purissimi o ammutolire un personaggio fino a che esso non abbia espiato le proprie colpe. Una divinità può fare ben di più di ciò che può fare un *desiderio*.

L'uomo mascherato: Odino spesso vagabondava per il reame dei mortali camuffato da vecchio. Zeus scendeva dall'Olimpo assumendo diverse sembianze. I personaggi giocanti possono incontrare una divinità senza neanche rendersene conto (sebbene la maggior parte delle divinità non resista alla tentazione di palesare la propria identità al momento del commiato; vedi "Potere incarnato", sopra).

Condiscendenza: I poteri di una divinità sono molto al di là delle possibilità dei mortali. Le divinità possono esprimere la loro empatia e compassione come pietà. Ci vuole un grande sforzo da parte dei mortali per farsi prendere sul serio da una divinità. Comparata all'immortalità, questa attitudine significa che le divinità tendono a ignorare le preoccupazioni mortali immediate a meno che qualcosa non minacci il loro potere, la loro area di influenza o la loro stessa esistenza. Ricompensate i giocatori che fanno porre ai loro personaggi richieste che catturino l'interesse delle loro divinità.

Esagerare: Impersonare una divinità significa che potete strafare, dominare la scena e comportarvi male senza conseguenze. I 'cattivi' dei film sono spesso ottimi esempi di questo tipo di comportamento, sebbene non tutte le divinità siano 'cattive'. Jack Nicholson nella parte del Joker in *Batman* e Tommy Lee Jones in quella di Stranix in *Trappola in alto mare* sono due fonti di ispirazione eccellenti. Se una divinità è orgogliosa e irritabile, interpretate questa attitudine rifiutandovi di guardare i vostri giocatori e offendendovi per ogni cosa che dicano. Se una divinità è cordiale e empatica, mettete una mano sulla spalla del giocatore al cui personaggio la divinità si sta rivolgendo e guardatelo dritto negli occhi.

Aura divina: Gli dei utilizzano la loro aura divina per indurre lo stato mentale appropriato in coloro che avvicinano. I personaggi possono anche essere in grado di resistere alla pressione per cadere in ginocchio e pregare, ma anche se ne sono in grado, è una lotta terribile. Ricordate ai giocatori che ai loro personaggi tremano le ginocchia per lo sforzo e che ogni volta che lo sguardo del dio si volge verso il loro personaggio, la pressione è doppia (anche se non bisogna effettuare alcun tiro). Che un'aura divina incuta spavento o risolutezza, è un'esperienza che pochi potranno mai dimenticare.

Ira divina: Le divinità non fanno mistero delle proprie emozioni. Qualunque cosa provino, lo mostrano. Se alcuni mortali vengono calpestati, ridotti in cenere, travolti da edifici o montagne franati o lanciati a centinaia di chilometri di distanza da un colpo di vento, una divinità può non comprendere i sentimenti dei personaggi: soprattutto se può risorgere questi mortali. Mettere in discussione la conoscenza o il potere di una divinità o contraddirla, sono cose che scatenano sicuramente la sua ira. Se i vostri personaggi giocanti spendono molte energie per contattare una divinità, alcune dosi di ira divina potrebbero cambiare il loro comportamento.

Egocentrismo: Le divinità si concentrano sul mantenimento e sull'espansione della propria influenza. Agiscono per conservare il loro potere (sia quello personale che l'area di influenza) e per eliminare ciò che minaccia questi loro obiettivi. Allo stesso tempo, le divinità hanno piani per guadagnare ulteriore potere e influenza nei loro pantheon. I mortali raramente sono potenti abbastanza per distrarle da queste due priorità (quando lo sono abbastanza... vedi "Ira divina", sopra). Piuttosto, la sfida più grande dopo il contattare una divinità è portare il suo interesse dagli obiettivi personali a quelli dei mortali. I mortali che assistono una divinità in un modo che ha un significato per una creatura immortale e incredibilmente potente hanno più probabilità di ottenere assistenza divina.

POLITICA DIVINA NELLA VOSTRA CAMPAGNA

Le divinità hanno i propri dubbi e doveri. Dopo tutto, le sfide maggiori che affrontano provengono dagli appartenenti alla loro specie. Ares e Atena sono in costante competizione per guadagnarsi l'attenzione di Zeus, e litigano sul modo migliore di combattere una guerra. Questa politica richiede una gran parte dell'attenzione di qualsiasi divinità. Fortunatamente, queste faccende politiche spesso non sono percepite dai vostri personaggi giocanti, all'inizio. Fino a che i personaggi non raggiungono livelli molto elevati, non hanno il potere per preoccupare o minacciare le divinità e raramente vi hanno a che fare. Se i personaggi della vostra campagna, man mano che passano di livello, passano sempre più tempo comunicando con le loro divinità, impiegate un po' di tempo per sviluppare le rivalità e le alleanze del vostro pantheon.

INTERFERENZA DIVINA

Il principio più importante per l'utilizzo delle divinità in una campagna di un gioco di ruolo fantasy è di utilizzarle con giudizio e parsimonia. Troppa interferenza dagli dei porta via il divertimento ai giocatori. Se un dio può rimuovere qualsiasi ostacolo con un cenno della mano, non c'è sforzo eroico da parte dei personaggi giocanti. DUNGEONS & DRAGONS è concepito per livelli di gioco mortali. I personaggi giocanti sono eroi non per il potere tremendo che possono eventualmente accumulare, ma per i terribili rischi che corrono di fronte alla morte imminente. Utilizzare una divinità per salvare i personaggi da questi rischi ripetutamente vuol dire annullare il cuore del gioco.

A un certo punto, i personaggi di alto livello possono divenire estremamente potenti. E probabilmente abituati (per quanto qualcuno lo possa diventare) al viaggio planare. Questo tipo di gioco può portare i personaggi a diretto contatto con gli dei nei loro piani di residenza. I personaggi possono pure entrare in contrasto con queste divinità o sfidarle. La maggior parte delle volte, tuttavia, le attività dei mortali vanno avanti senza troppe interferenze o addirittura attenzione divina.

INCONTRI DIVINI E PUNTI ESPERIENZA

Tranne le (presumibilmente) rare occasioni in cui un gruppo di personaggi sconfigge veramente una divinità in combattimento, le ricompense in punti esperienza per gli incontri con le divinità sono necessariamente premi per la storia. Perciò, queste ricompense non possono essere calcolate sul Grado di Sfida reale o presunto della divinità. Invece, bisogna determinare una ricompensa basata sulle circostanze dell'incontro, la sua importanza ai fini dell'avventura e della campagna e il risultato effettivo dell'incontro. Questa sezione offre alcune linee guida generiche, ma queste non dovranno mai sostituire il buon senso.

Alcuni tipi di contatto con le divinità sono di fatto delle routine, per quanto bizzarro possa sembrare. Un chierico che prega per gli incantesimi o che lancia *comunione* ha un qualche livello di contatto con la sua divinità, ma non ottiene alcun punto esperienza da questo incontro. Infatti, nel caso dell'incantesimo *comunione*, in realtà perde punti esperienza. Allo stesso modo, se la divinità appare in sogno al personaggio o in una visione al risveglio per indirizzarlo in una cerca di qualche tipo, il personaggio non dovrebbe ricevere alcun punto esperienza da questo incontro. Guadagnerà abbastanza punti esperienza nella cerca, in cui risiede la vera sfida.

Tuttavia, altri tipi di incontro divino sono vere sfide e meritano di essere trattate come altri incontri con punti esperienza. Alcune situazioni richiedono che i PG negozino con una divinità, altre di ostacolare i piani di una divinità e altre ancora di sfuggire all'ira di una divinità. Alcune negoziazioni sono semplici, mentre altre sono molto più difficili (ricordando che le divinità spesso hanno modificatori di abilità di Diplomazia, Percepire Inganni e Raggirare nella gamma da +50 a +80). Come regola generale, occorre assegnare agli incontri di negoziazione un Grado di Sfida posto tra il li-

vello medio del gruppo -2 e il livello medio del gruppo +1. (La ricompensa in PE si aggira tra 150 e 450 volte il livello medio del gruppo). Ostacolare i piani di una divinità è un gran gesto e merita probabilmente un Grado di Sfida tra il livello medio del gruppo e tre livelli sopra (PE da 300 a 900 volte il livello medio del gruppo). Sfuggire a una divinità è una sfida estrema e dovrebbe avere un Grado di Sfida tra i quattro e i sette livelli sopra il livello medio del gruppo (PE tra 1.200 e 3.600 volte il livello medio del gruppo).

Naturalmente, il potere relativo della divinità (misurato dal suo grado divino così come dai suoi Dadi Vita e i livelli di personaggio che possiede) paragonato al livello del gruppo è una considerazione importante, particolarmente per incontri in cui i PG siano in forte vantaggio sulla divinità. Per personaggi di 65° livello, sfuggire all'ira di Imhotep non è un incontro di GS 69, dato che Imhotep è solo poco più potente di un personaggio di 20° livello. Di nuovo, queste linee guida non devono mai avere il sopravvento sul vostro giudizio della difficoltà dell'incontro.

Per i casi veri e propri di morte di una divinità, si dovrebbe ricompensare *ogni personaggio* che ha partecipato allo scontro con una quantità di PE pari al suo livello attuale moltiplicato per 1.000. È abbastanza per portare il personaggio al prossimo livello ed è molto probabilmente la singola ricompensa più grande che un personaggio mai riceverà, paragonato a un singolo personaggio che sconfigge un mostro il cui GS è superiore di 4 al suo livello. Tuttavia, occorre ricordare il consiglio della *Guida del Dungeon Master*: "...un incontro in cui i PG sconfiggano qualcosa ben al di sopra del loro livello (GS superiore al loro livello di otto o più), è stato probabilmente il risultato di un'incredibile fortuna o di una serie di circostanze uniche, e perciò assegnare un premio completo in PE può non essere appropriato. Spetta al DM prendere questo tipo di decisione." Se i PG erano solamente gli astanti in una battaglia tra due divinità che si è conclusa con la morte di una di esse, dovrebbero ricevere alcuni PE se sono sopravvissuti a questo drammatico evento, ma non meritano di passare di livello dato il loro minuscolo ruolo nella dipartita della divinità.

SERVITORI DIVINI

Gli dei hanno i loro seguaci così come i personaggi potenti hanno i propri. La maggior parte di questi servitori divini sono mortali. Agiscono da servitori, guardie e messaggeri per le divinità. Anche se le divinità investono meno potere in un servitore che in un avatar, solitamente considerano un attacco o un atto contro un servitore come un attacco o un atto contro la loro persona divina.

Tutti i tipi di esseri possono servire le divinità. In genere, una divinità accetta solo i servitori che hanno compiuto grandi gesta per suo conto. Questi servitori solitamente hanno lo stesso allineamento della divinità. L'allineamento dei servitori non è mai opposto a quello della divinità patrona né sull'asse legge-caos, né su quello bene-male. Anche se molti servitori sono mortali fisicamente trasportati nei reami divini, alcuni sono spiriti che hanno compiuto il loro viaggio ai reami divini per il loro proprio potere dopo la morte (vedi "Supplicanti", sotto).

Poiché le divinità considerano i loro servitori come estensioni di loro stesse, limitano il numero di servitori per ridurre le possibilità per i rivali di attaccarle o di offenderle. Proteggere un servitore è una questione di prestigio, e poche divinità accettano di rischiare la loro posizione nel pantheon per alcuni servitori non divini.

L'intelligenza non è un prerequisito per un servitore. Molte divinità prendono come servitori creature di intelligenza animale. Queste creature fungono come guardie e come segni o presagi della presenza incombente della divinità.

DELEGATI

Un delegato divino parla e agisce per conto della divinità. Quando le richieste di presenza per una divinità sono troppe, essa usa i delegati.

I delegati sono servitori divini investiti con una piccola porzione del potere della divinità. Una divinità può investire 1 grado del suo potere (riducendo conseguentemente il suo grado divino) in un singolo servitore per tutto il tempo che vuole. Il servitore deve essere fisicamente presente per consentire alla divinità di eseguire l'investitura. Una volta investito, il delegato guadagna qualsiasi capacità divina primaria posseduta dalla divinità patrona e i poteri e le capacità di un semidio di grado 1. Senza i punteggi di caratteristica o i gradi divini richiesti, il delegato potrebbe non essere in grado di utilizzare tutti questi poteri e capacità.

Una divinità può avere più di un delegato, ma deve perdere un grado divino per ogni delegato che investe. Una divinità può recuperare un singolo grado divino come azione standard, e farlo non richiede la presenza del delegato. Un delegato può ritrovarsi bloccato su di un piano distante se la divinità decide di recuperare il suo grado mentre il delegato vi si trova.

Dal punto di vista della divinità, un delegato è la divinità. Un insulto a un delegato è un insulto alla divinità patrona. Allo stesso modo, un attacco a un delegato è un attacco alla divinità patrona. Le divinità si aspettano che i loro delegati vengano trattati con la stessa soggezione, rispetto e riverenza riservati a loro.

Le divinità raramente conferiscono gradi divini a creature dalla bassa intelligenza. I delegati, la maggior parte delle volte, sono servitori esemplari, i migliori tra quelli che servono il loro patrono.

Esempio di delegato di Heironeous

Hodge Guiley: Semidio (grado divino 1) Pal20; Umanoide Medio; DV 20d10+40; pf 240; Iniz +4; Vel 36 m; CA 28 (contatto 11, colto alla sprovvista 28); Att +24/+19/+14/+9 mischia (1d8+8 più 1d6 elettricità/17-20, *spada lunga folgorante tocco fantasma+3*), +16 mischia (1d8 colpire con lo scudo, *scudo grande animato da sfondamento*); AS Punire il male, scacciare non morti 5 volte al giorno; QS Immunità divine, riduzione del danno 36/+4, resistenza al freddo e al fuoco 20, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 1,6 km, comunicazione remota, reame divino, teletrasporto senza errore a volontà, RI 33, aura divina (3 m, CD 13), capacità divina primaria (Dono della Vita), aura di coraggio, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, *imposizione delle mani*, immunità all'elettricità, immortale, *rimuovere malattie* 6 volte alla settimana, 1 naturale non è un fallimento automatico, sensi estesi per 1,6 km, senso remoto (si applica ai templi di Heironeous, al nome e ai seguaci), blocco dei poteri di senso dei personaggi di grado divino 0, compiere azioni relative all'area di influenza della giustizia con CD 15 o minore come azioni gratuite, creare oggetti magici minori relativi alla giustizia, sensi dell'area di influenza della giustizia come Heironeous; AL LB; TS Temp +18, Rifl +10, Vol +12; For 16, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +10, Cavalcare (cavallo) +10, Concentrazione +10, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +10, Guarire +10; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada lunga).

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Guiley può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Ottiene un bonus +2 al tiro per colpire e infligge 20 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma spreca la capacità per quel giorno.

Scacciare non morti (Sop):Guiley può scacciare non morti come un chierico di due livelli inferiore.

Immunità divine: Trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danno alle caratteristiche, effetti che influenzano la mente, veleno, stordimento, paralisi, morte istantanea.

Aura di coraggio (Sop): Guiley è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri da lui guadagnano un bonus di morale +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Individuazione del male (Mag): Guiley può utilizzare *individuazione del male*, come per l'incantesimo, a volontà.

Grazia divina: Guiley applica il suo bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza (questo bonus è già calcolato nelle statistiche presentate sopra).

Salute divina: Guiley è immune a tutte le malattie, comprese le speciali malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Imposizione delle mani (Mag): Guiley può curare le ferite con il contatto, come azione standard. Ogni giorno può curare 40 punti ferita. Può curare se stesso e può suddividere le sue cure tra diversi beneficiari e non è obbligato a utilizzarle tutte in una volta.

Incantesimi da paladino al giorno: 4/4/3/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Armatura completa invulnerabilità tocco fantasma+4, scudo grande animato da sfondamento+5, spada lunga folgorante tocco fantasma+3, stivali molleggiati, mantello della resistenza+1.

SUPPLICANTI

Alcuni spiriti dimostrano quanto siano devoti alla loro divinità viaggiando fino al suo piano di residenza. Quanti sopravvivono al terrificante, surreale e pericoloso viaggio attraverso i piani diventano servitori della loro divinità. Sebbene alcuni rimangano spiriti smaterializzati, molti di loro diventano supplicanti della divinità per volere del loro patrono. Questi supplicanti divini sono per molti versi simili a quelli trovati nei Piani Esterni. A seconda della divinità, un supplicante può essere un calmo, instancabile, servitore senza pensieri in beata esistenza sotto la protezione del suo dio. Un altro supplicante potrebbe essere uno schiavo che brucia avvolto da fiamme infernali per peccati reali e inventati, torturato ed eventualmente trasformato in un più potente strumento del male. Un terzo supplicante è il combattente che si batte per tutto il giorno per poi dilettarsi alla sera in donzelle e libagioni in grandi sale, preparandosi per l'ultima battaglia dell'universo.

In genere, i supplicanti assumono la stessa forma che avevano al momento della morte, anche se potrebbero essere riplasmati dai piani o dai poteri che risiedono su quei piani per adattarli alla natura di quella particolare oltretomba: in una campagna in cui tutte le divinità sono dei draghi, ad esempio, i supplicanti potrebbero assumere forma di drago. Nella cosmologia di D&D, la maggior parte dei supplicanti ha un aspetto umanoide.

In generale, i supplicanti che divengono servitori divini sono creature che in origine avevano un punteggio di Intelligenza e di Saggezza pari almeno a 1. I seguenti tipi di creature possono diventare supplicanti: aberrazioni, animali, bestie, bestie magiche, umanoidi mostruosi, anche mutaforma, e perfino quei vegetali, melme e parassiti dotati di punteggi di caratteristica adeguati (i treant sono inclusi, le liane assassine no). I non morti e i costrutti di solito non vengono trasformati in supplicanti, ma alle anime delle loro forme originali potrebbe benissimo essere accaduto. Gli elementali e gli esterni tendono a fondersi con i loro piani nativi, e come tali non diventano supplicanti. Le loro anime potrebbero comunque essere riportate in vita.

In termini di gioco, i supplicanti di solito non sono figure centrali. Può essere utile far sì che i personaggi giocanti incontrino di tanto in tanto personaggi familiari defunti da tempo, ma per la maggior parte dei casi l'archetipo presentato di seguito è riservato ai personaggi non giocanti. I personaggi morti possono essere riportati in vita, ma in quel caso dimenticano qualsiasi esperienza fatta in forma di supplicanti.

Generare un supplicante

"Supplicante" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura nei modi definiti dalla natura della campagna (la creatura in questione sarà definita d'ora in poi come "creatura base"). Il tipo di creatura diventa "esterno". Utilizzare tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per le eccezioni che seguono.

Dadi Vita: Diventano 2d8. La creatura mantiene eventuali bonus ai punti ferita dei suoi DV originali.

CA: Vengono applicati solo i modificatori della taglia, della Destrezza e dell'armatura naturale. I bonus di armatura non vengono applicati.

Attacchi: Il bonus di attacco base viene ridotto a +2, ed è soggetto alle modifiche della taglia e della Forza.

Attacchi speciali: Un supplicante perde tutte le sue capacità soprannaturali e magiche, ma conserva i suoi attacchi normali ed eccezionali.

Qualità speciali: Un supplicante perde tutte le sue capacità soprannaturali e magiche, ma conserva le sue capacità eccezionali. Inoltre, acquisisce le seguenti qualità.

Immunità mentale: Tutti i supplicanti sono immuni agli effetti di influenza mentale. Questo può essere dovuto alla loro esistenza priva di consapevolezza, alla devozione verso le loro divinità o dall'essere circondati da un piano di allineamento simile.

Altre immunità: In base alla natura del piano nativo, un supplicante acquisisce l'immunità a due dei seguenti effetti: acido, elettricità, freddo, fuoco, metamorfosi, pietrificazione, veleno. Queste immunità vengono applicate analogamente a tutti i supplicanti di un piano o di una divinità particolare.

Resistenze: In base alla natura del piano nativo, il supplicante ottiene resistenza 20 a due dei seguenti effetti: acido, elettricità, freddo e fuoco.

Appartenenza planare (Str): I supplicanti non possono abbandonare il piano in cui risiedono. Se si tenta di costringerli a farlo, vengono teletrasportati in una direzione casuale entro un raggio di 160 km.

Qualità speciali aggiuntive: Alcuni piani particolari offrono benefici aggiuntivi ai supplicanti che vi abitano. Le qualità speciali tipiche dei supplicanti possono essere, tra le molte, anche le seguenti:

- Riduzione del danno 5/argento e resistenza agli incantesimi 5.
- *Cerchio magico contro il male* perenne.
- Guarigione rapida 1.
- Riduzione del danno 10/+1.
- Resistenza agli Incantesimi 10.
- 2d8 Dadi Vita aggiuntivi.
- Rimozione di tutte le immunità e le resistenze tranne l'immunità alle influenze mentali. Aggiunta di resistenza all'acido, al caldo, al freddo all'elettricità e al fuoco pari a 5.

Queste modifiche sono dovute alla natura del piano o alle potenti creature che vi si trovano all'interno.

Tiri salvezza: I bonus di base ai tiri salvezza aumentano di +3.

Capacità: Le stesse della creatura base. Alcune cosmologie o alcune divinità particolarmente insicure limitano i punteggi di caratteristica dei supplicanti a un massimo di 18. Eventuali caratteristiche superiori vengono ridotte al massimo consentito.

Abilità: I supplicanti non possiedono abilità. Eventuali abilità possedute vanno perdute.

Talenti: I supplicanti non possiedono talenti. Eventuali talenti posseduti vanno perduti.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo (all'interno dello stesso piano).

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: 1.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Lo stesso del piano di appartenenza.

Avanzamento: Nessuno.

Supplicanti eccezionali

Le divinità potrebbero scegliere alcuni servitori particolari, in grado di ricordare qualcosa delle loro vite passate, per compiere un'impresa specifica. Questi supplicanti eccezionali mantengono le abilità e i talenti che avevano posseduto in vita, ma altrimenti subiscono le stesse limitazioni riservate agli altri supplicanti di quel piano.

Esempio di supplicante

Supplicante Ogre
Esterno Grande (Piano caotico malvagio)
Dadi Vita: 2d8+8 (17 pf)
Iniziativa: -1 (Des)
Velocità: 9 m
CA: 13 (-1 taglia, -1 Des, +5 naturale)
Attacchi: Schianto +6
Danni: Schianto 1d4+5
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Nessuno
Qualità speciali: Immunità mentali e ai veleni, resistenza al fuoco, all'elettricità e all'acido 20
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 21, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7
Abilità: Nessuna
Talenti: Nessuno

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno, acquatico, e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (2-4) o banda (5-8)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Nessuno

LEGGERE LE SCHEDE

I prossimi capitoli riportano le statistiche per dozzine di divinità del fantasy e del mito. Ogni scheda di divinità è organizzata nello stesso formato generale, come descritto di seguito.

STATISTICHE DIVINE SCHEMATIZZATE

La prima parte contiene informazioni basilari sulla divinità.

Nome: La prima riga riporta il nome con cui è generalmente conosciuta la divinità. Se sono presenti altri nomi o titoli che le vengono attribuiti, sono elencati subito sotto il nome.

Simbolo: Una breve descrizione del simbolo sacro o sacrilego portato dai chierici della divinità. Questo simbolo viene spesso riportato sugli altari e su altri oggetti dedicati alla divinità.

Piano di residenza: La porzione del cosmo dove la divinità risiede di solito.

Allineamento: L'allineamento della divinità. Le divinità seguono gli stessi allineamenti dei mortali; vedi il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Gli aspetti dell'esistenza mortale con i quali la divinità è più frequentemente associata. Gli elementi dell'area di influenza vengono semplicemente elencati in ordine di importanza.

Seguaci: Coloro che seguono o venerano la divinità, semplicemente in ordine di numero e importanza per la divinità.

Allineamento dei chierici: Quali allineamenti possono avere i chierici della divinità. Come riportato nel *Manuale del Giocatore*, un chierico generalmente ha lo stesso allineamento della sua divinità. Alcuni chierici sono a un "passo" di distanza dalle rispettive divinità. Per esempio, la maggior parte dei chierici di Heironeous (che è legale buono) sono loro stessi legali buoni, ma alcuni sono legali neutrali o neutrali buoni. Un chierico non può essere neutrale a meno che non lo sia la sua divinità.

Due allineamenti sono a un passo di distanza se sono adiacenti in verticale od orizzontale nello specchietto seguente. Allineamenti adiacenti lungo una diagonale non sono a un passo di distanza.

Legale buono	Neutrale buono	Caotico buono
Legale neutrale	Neutrale	Caotico neutrale
Legale malvagio	Neutrale malvagio	Caotico malvagio

Alcune divinità non accettano chierici che hanno un allineamento a un passo di distanza dal loro. Per esempio, St. Cuthbert, una divinità legale neutrale, ha solo chierici legali buoni o legali neutrali.

Domini: I chierici della divinità scelgono tra i domini qui elencati. Una divinità può utilizzare a volontà come capacità magica un incantesimo di dominio che può concedere. Può anche utilizzare almeno una volta al giorno per grado qualsiasi potere di dominio che può concedere. Scacciare o intimorire non morti non è un potere concesso ma un privilegio di classe del chierico. Una divinità può scacciare o intimorire non morti solo se ha livelli da chierico.

Arma preferita: L'arma preferita dalla divinità. I chierici della divinità in genere preferiscono usare queste armi, e alcuni incantesimi lanciati dai chierici, come *arma spirituale*, possono avere effetti che ricordano quest'arma.

TESTO DESCRITTIVO

Subito dopo il blocco di statistiche della divinità si trovano le informazioni circa l'aspetto della divinità e altri fatti generali.

Dogma Questa sezione di testo riporta i precetti base del credo della divinità o i suoi insegnamenti.

Clero e templi Qui si trovano i dettagli su come agiscano i chierici e i tipi di templi o santuari dedicati alla divinità.

STATISTICHE DI GIOCO SCHEMATIZZATE

Le statistiche di D&D della divinità sono presentate qui di seguito. Utilizzano lo stesso formato usato per presentare le statistiche di qualsiasi altra creatura di D&D.

Tutti i modificatori possibili sono stati aggiunti alle statistiche della divinità, compresi i modificatori alle caratteristiche, i bonus da grado divino, i bonus da equipaggiamento magico, i bonus di sinergia e i bonus da alcuni talenti e capacità divine primarie.

Le divinità non hanno Gradi di Sfida. Entità di questo tipo si trovano così al di sopra del regno degli eroi mortali che determinare un livello di potenza relativo ai mortali non ha alcun senso. Se si sente il bisogno di calcolare un Grado di Sfida per una divinità, si provi ad aggiungere i suoi Dadi Vita totali al suo grado divino. Il risultato potrebbe rappresentare una stima accurata o meno di quale livello di personaggi possano sfidare il dio; comunque, non si deve usare questo Grado di Sfida per determinare la ricompensa in punti esperienza per i personaggi che sconfiggano la divinità (vedi "Incontri divini e punti esperienza, sopra", per linee guida sulle ricompense in punti esperienza negli incontri divini).

I paragrafi alla fine del blocco di descrizione di gioco forniscono informazioni aggiuntive sulla divinità.

Immunità divine: Qualsiasi immunità che la divinità possieda in virtù del grado divino, delle capacità divine primarie e dell'area di influenza.

Capacità divine primarie: Un elenco delle capacità divine primarie della divinità. Le capacità divine primarie uniche legate all'area di influenza della divinità.

Poteri di dominio: I poteri di dominio che la divinità può utilizzare. In alcuni casi, un dio ha accesso a un potere di dominio che è irrilevante. Questi poteri non sono menzionati. Per esempio, il potere del dominio della Magia permette al chierico di utilizzare oggetti magici che producono incantesimi arcani; questo potere solitamente è irrilevante quando la divinità ha livelli da mago, quindi non viene menzionato.

Capacità magiche: Le capacità magiche della divinità e le CD per i loro tiri salvezza. Se una particolare capacità magica è oltrepassata da una migliore, viene elencata solo la migliore. Per esempio, le divinità con il dominio dei Viaggi possono utilizzare entrambi gli incantesimi *teletrasporto* (l'incantesimo di dominio di 5° livello) e *teletrasporto senza errore* (l'incantesimo di dominio di 7° livello) a volontà. Poiché *teletrasporto senza errore* è decisamente migliore, è l'unico menzionato. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco vengono descritti nell'Appendice 1 di questo manuale.

Incantesimi al giorno e **Incantesimi conosciuti:** Se la divinità ha una qualsiasi classe di incantatore, il numero di incantesimi che può lanciare al giorno e gli incantesimi conosciuti (per i bardi e gli stregoni) vengono forniti qui. Poiché la maggior parte delle divinità lancia spontaneamente (senza preparazione) i propri incantesimi, in genere non vengono fornite liste di incantesimi preparati.

Proprietà: Anche se la maggior parte delle divinità descritte in questo manuale non sono fornite di un gran numero di oggetti, in genere sono abbastanza ricche da portare quasi ogni oggetto che desiderino (e che non siano artefatti). Tuttavia, di solito non si preoccupano di farlo, poiché i loro poteri sono così formidabili che portare oggetti simili non li renderebbe significativamente più potenti.

Alcune divinità portano oggetti preferiti, di solito come segno distintivo personale. A meno che non sia diversamente specificato, questi oggetti sono artefatti minori con livello dell'incantatore 25°.

ALTRI POTERI DIVINI

Questa sezione della descrizione di una divinità è relativa alle capacità speciali possedute in virtù dello status.

Il paragrafo di apertura in questa sezione spiega come i tiri di dado siano influenzati dal suo status divino.

Sensi: La distanza entro cui i sensi della divinità sono efficaci (il grado divino moltiplicato per 1,6 chilometri), più altri fatti relativi alla capacità della divinità di percepire gli eventi attorno a lei.

Sensi dell'area di influenza: I tipi di eventi relativi alla sua area di influenza che sono percepiti dalla divinità.

Azioni automatiche: Il tipo di attività che la divinità può compiere come azioni gratuite. Le azioni gratuite non consumano alcun tempo. La divinità può compierle nel suo turno e può allo stesso tempo muoversi e agire normalmente.

Creare oggetti magici: Il tipo di oggetti magici che la divinità può creare senza aver bisogno di un talento di creazione oggetto. La divinità ha ancora bisogno di spendere del tempo e punti esperienza per creare gli oggetti.

IL PANTHEON DI D&D CAPITOLO TRE

Il pantheon di D&D è un raggruppamento lasco di divinità sparpagliato per i Piani Esterni. Non esiste una divinità principale e le varie divinità maggiori, intermedie e minori si accapigliano senza sosta per il territorio sul Piano Materiale e anche altrove.

Le rivalità sono feroci (particolarmente tra Hextor e Heironeous e tra Corellon Larethian e Gruumsh). È inoltre possibile ascendere allo status divino: Vecna l'ha fatto recentemente e St. Cuthbert è asceso in un tempo lontano.

LA COSMOLOGIA DI D&D

La cosmologia di D&D viene spesso definita la Grande Ruota a causa della disposizione dei piani.

La Grande Ruota è composta da ventisette piani. Essi sono:

Piano Materiale: Il Piano Materiale raccoglie il mondo presentato nei manuali base di D&D. Potrebbero esistere anche dei Piani Materiali alternativi.

Tre Piani di Transizione: La Grande Ruota comprende il Piano Etereo, il Piano Astrale e il Piano delle Ombre. Questi piani funzionano come descritto nei manuali base di D&D.

Sei Piani Interni: Quattro piani elementali e due piani dell'energia fanno parte della Grande Ruota. I piani elementali sono quelli dei classici elementi di D&D: acqua, aria, fuoco e terra. I piani dell'energia sono composti dall'energia positiva e dall'energia negativa.

Diciassette Piani Esterni: Questi piani dotati di allineamento sono la dimora di varie divinità e vari esterni, e spesso sono piani a più strati. I Piani Esterni sono:

- Domini Eroici di Ysgard
- Caos Mutevole del Limbo
- Profondità Ventose del Pandemonium
- Infiniti Strati dell'Abisso
- Profondità Tartaree di Carceri
- Grigie Distese dell'Ade
- Cupa Eternità della Gehenna
- Nove Inferi di Baator
- Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
- Nirvana Meccanico di Mechanus
- Pacifici Regni di Arcadia
- Sette Cieli Ascendenti di Celestia
- Paradisi Gemelli di Bytopia
- Campi Benedetti dell'Elysium
- Distese Selvagge delle Terre Bestiali
- Foreste Olimpie di Arborea
- Dominio Concordante delle Terre Esterne

Semipiani: Infine, la cosmologia di D&D offre la possibilità di creare tutti i semipiani che si desiderano.

LA DISPOSIZIONE DELLA COSMOLOGIA DI D&D

La cosmologia di D&D segue la disposizione sottostante:

- Il Piano Materiale è posto al centro.
- Il Piano delle Ombre e il Piano Etereo sono coesistenti al Piano Materiale. Tutti i piani, compresi il Piano delle Ombre e il Piano Etereo sono coesistenti al Piano Astrale, il quale avvolge l'intera cosmologia come una nuvola.
- I Sei Piani Interni circondano il Piano Materiale. Sono separati dal Piano Materiale e l'uno dall'altro (non esistono collegamenti tra di essi). Ognuno di essi è coesistente al Piano Astrale. Ognuno dei Piani Interni è dotato del relativo tratto elementale o di energia.
- I Piani Esterni sono disposti lungo una grande ruota attorno al Piano Materiale. Ogni Piano Esterno è adiacente ai piani che si trovano ai suoi lati ma è separato dagli altri Piani Esterni. L'unica eccezione a questo è il

Tabella 3-1: Il pantheon di D&D

Nome	Domini	Grado	Allineamento	Arma preferita	Area di influenza
Bahamut	Aria, Bene, Fortuna, Protezione	Min	LB	Artiglio	Draghi buoni, vento
Boccob	Conoscenza, Inganno, Magia	Mag	N	Bastone ferrato	Magia, conoscenza arcana, preveggenza, equilibrio
Corellon Larethian	Bene, Caos, Guerra, Protezione	Mag	CB	Spada lunga	Elfi, magia, arti e mestieri, musica, guerra
Ehlonna	Animale, Bene, Sole, Vegetale	I	NB	Spada lunga	Foreste, boschi, flora e fauna, fertilità
Erythnul	Caos, Guerra, Inganno, Male	I	CM	Morning star	Odio, invidia, malizia, panico, bruttezza, stragi
Fharlanghn	Fortuna, Protezione, Viaggio	I	N	Bastone ferrato	Orizzonti, distanza, viaggi, strade
Garl Glittergold	Bene, Inganno, Protezione	Mag	NB	Ascia da battaglia	Gnomi, humour, acume, illusione, taglio delle gemme, gioiellieri
Gruumsh	Caos, Forza, Guerra, Male	Mag	CM	Lancia	Orchi, guerra, territorio
Heironeous	Bene, Guerra, Legge	I	LB	Spada lunga	Valore, cavalleria, giustizia, onore, guerra, audacia
Hextor	Distruzione, Guerra, Legge, Male	I	LM	Mazzafrusto	Tirannia, guerra, discordia, massacri, conflitto, prestanza fisica
Kord	Bene, Caos, Fortuna, Forza	I	CB	Spadone	Forza, atletica, agonismo, risse, coraggio
Kurtulmak	Fortuna, Inganno, Legge, Male	I	LM	Lancia	Coboldi, trappole, miniere, guerra
Lolth	Caos, Distruzione, Inganno, Male	I	CM	Frusta	Drow, ragni, male, oscurità
Moradin	Bene, Legge, Protezione, Terra	Mag	LB	Martello da guerra	Nani, creazione, fabbri, ingegneria, guerra
Nerull	Inganno, Male, Morte	Mag	NM	Falce	Morte, oscurità, omicidi, mondo dei morti
Obad-hai	Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Terra, Vegetale	I	N	Bastone ferrato	Natura, boschi, libertà, caccia, bestie
Olidammara	Caos, Fortuna, Inganno	I	CN	Stocco	Ladri, musica, baldoria, vino, humour, trucchi
Pelor	Bene, Forza, Guarigione, Sole	Mag	NB	Mazza	Sole, luce, forza, guarigione
St. Cuthbert	Distruzione, Forza, Legge, Protezione	I	LN	Mazza	Castigo, buon senso, saggezza, fervore, onestà, verità, disciplina
Tiamat	Distruzione, Inganno, Legge, Male	Min	LM	Artiglio	Draghi malvagi, conquista
Vecna	Conoscenza, Magia, Male	Min	NM	Pugnale	Segreti, intrighi
Wee Jas	Legge, Magia, Morte	I	LN	Pugnale	Morte, magia, vanità, legge
Yondalla	Bene, Legge, Protezione	Mag	LB	Spada corta	Halfling, protezione, fertilità

Dominio Concordante delle Terre Esterne, che è adiacente a qualsiasi altro Piano Esterno e quindi un punto d'incontro centrale dove gli esterni possono recarsi facilmente.

I Piani Esterni sono coesistenti al Piano Astrale. Sono separati dal Piano Etereo e dal Piano delle Ombre, quindi esistono limiti di accesso ai relativi incantesimi quando ci si trova nei Piani Esterni. I Piani Esterni sono composti da strati collegati tra di loro, e l'accesso più comune conduce allo strato superiore di ogni piano. I piani di allineamento buono, chiamati anche piani celestiali, sono collegati dal corso del Fiume Oceanus, mentre i piani infernali di allineamento malvagio sono collegati dal corso del Fiume Stige.

- Esiste un gran numero di semipiani finiti collegati a tutti i luoghi. Condotti individuali, portali d'accesso libero e vortici sono assai comuni.

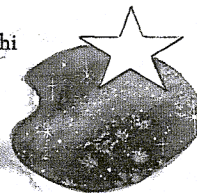
BAHAMUT

Il Drago di Platino, Re dei Draghi Buoni, Signore del Vento del Nord
Divinità Minore
Simbolo: Stella sopra una nebulosa lattea
Piano di residenza: Celestia
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Draghi buoni, vento
Seguaci: Draghi buoni, chiunque cerchi protezione dai draghi malvagi
Allineamento dei chierici: LB, NB
Domini: Aria, Bene, Fortuna, Protezione
Arma preferita: Artiglio

Bahamut è venerato in molti luoghi. Anche se tutti i draghi buoni lo omaggiano, sono i draghi d'oro, d'argento e d'ottone a tenerlo particolarmente in alta considerazione. Gli altri draghi, pure quelli malvagi (tranne forse la sua arcirivale Tiamat) rispettano Bahamut per la sua saggezza e il suo potere.

Nella sua forma naturale, Bahamut è un lungo e sinuoso drago coperto di scaglie bianco-argentee che brillano e scintillano anche nella luce più fioca. Gli occhi felini di Bahamut sono di un blu profondo, "azzurri come il cielo di mezz'estate", dicono alcuni. Altri insistono che gli occhi di Bahamut sono di un indaco glaciale, "come il cuore di un ghiacciaio". Piuttosto, le due versioni riflettono semplicemente l'umore cangiante del Drago di Platino.

Dogma

Bahamut è severo e deplora il male. Non tollera alcuna scusa per gli atti malvagi. Ciononostante, è uno degli esseri più misericor-

[illegible] del multiverso. Prova una simpatia senza limiti per gli oppressi, coloro che hanno subito un torto e gli indifesi. Sprona i suoi seguaci a promuovere la causa del bene ma preferisce che gli esseri inferiori combattano le loro battaglie quando possono. Per Bahamut, è meglio offrire informazioni, cura o un (temporaneo) rifugio sicuro piuttosto che caricarsi il fardello di un altro.

Bahamut è servito da sette grandi dragoni d'oro che spesso accompagnano lui o uno dei suoi avatar.

Clero e templi

Bahamut ha pochi chierici e anche meno templi. Accetta solo chierici buoni. I chierici di Bahamut, che siano draghi, mezzo-draghi o altri esseri attratti dalla sua filosofia, si impegnano per prendere un'azione costante, ma accorta per conto del bene, intervenendo dove necessario ma cercando di causare meno danni possibili.

Molti draghi d'oro, d'argento e d'ottone mantengono semplici santuari a Bahamut nelle loro tane, in genere niente di più elaborato di un simbolo di Bahamut iscritto su di un muro.

BAHAMUT

Drago Colossale
Grado divino: 10
Dadi Vita: 53d12+742 (1.378 pf)
Iniziativa: +4 (+4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, volare 90 m (perfetta), nuotare 18 m
CA: 76 (-8 taglia, +10 divina, +52 naturale, +12 deviazione)
Attacchi: Morso +76 mischia, 2 artigli +71 mischia, 2 ali +71 mischia, botta di coda +71 mischia; oppure incantesimo +76 di contatto in mischia o +55 di contatto a distanza
Danni: Morso 4d8+21/19-20, artiglio 2d8+10, ala 4d6+10, botta di coda 4d6+31; o per incantesimo
Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, schiacciata, spazzata di coda, incantesimi, capacità magiche, poteri di dominio, capacità divine primarie.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 45/+4, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, vista cieca 16 km, olfatto acuto, scurovisione, respirare sott'acqua, RI 42, aura divina (300 m, CD 32).
Tiri salvezza: Temp +52, Rifl +38, Vol +51.
Caratteristiche: For 53, Des 10, Cos 39, Int 35, Sag 36, Car 35.
Abilità: Alchimia +50, Artista della Fuga +66, Ascoltare +81, Camuffare +44, Cercare +75, Concentrazione +82, Conoscenza delle Terre Selvagge +51, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (dei piani) +44, Conoscenze (locali) +47, Conoscenze (natura) +44, Conoscenze (religioni) +44, Conoscenze (storia) +44, Diplomazia +75, Empatia Animale +50, Guarire +51, Intimidire +75, Orientamento +51, Osservare +81, Percepire Inganni +79, Raccogliere Informazioni +75, Raggirare +75, Sapienza Magica +78, Scrutare +78.
Talenti: Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Disarmare Migliorato, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Sensi Acuti, Virata.

Armi a soffio (Sop): Bahamut ha tre tipi differenti di soffio.

Freddo: Un cono di freddo lungo 24 metri che infligge 36d10 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi riuscito (CD 60) riduce i danni a metà.

Forma gassosa: Una nebbia turbinante si propaga all'interno di un cono lungo 24 metri. Le creature all'interno del cono vengono [illegible]ordite e trasformate in forma gassosa per 32 round. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito (CD 50) nega l'effetto.

Disintegrazione: Un raggio di luce azzurra si propaga all'interno di un'area di 1,5 metri, larga 1,5 metri e lunga 48 metri. Se le creature al suo interno falliscono un tiro salvezza sulla Tempra (CD [illegible]), vengono annientate. Il raggio scava un buco ampio 1,5 metri per 1,5 metri per 48 metri attraverso qualsiasi oggetto che fallisca il suo tiro salvezza e infligge 18d10 danni a chi supera il tiro salvezza.

Una volta che Bahamut ha usato un'arma a soffio, deve aspettare 1d4 round prima di poter nuovamente soffiare, indipendentemente da quale abbia usato.

Schiacciata (Str): Bahamut può atterrare sugli avversari come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Tali attacchi sono efficaci unicamente con creature di taglia Grande o inferiore. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo di Bahamut. Le creature nella zona colpita devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 60) o rimanere immobilizzate, subendo automaticamente 4d8+31 danni ogni round, a meno che Bahamut non si sposti. Bahamut può tenerli immobilizzati come un normale attacco di lotta.

Spazzata di coda (Str): Come azione standard, Bahamut può effettuare una spazzata con la coda in un semicerchio del diametro di 12 metri. Le creature di taglia Media o inferiore all'interno dell'area della spazzata subiscono automaticamente 2d8+31 danni e devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 60) per evitare di essere buttate a terra.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere le creature della terra, oppure intimorire o comandare le creature dell'aria 10 volte al giorno; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; ritirare un dado dopo aver effettuato il lancio 10 volte al giorno; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 10 volte al giorno.

Capacità magiche: Bahamut utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 32 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, barriera di lame, camminare nell'aria, campo anti-magia, catena di fulmini, cerchio magico contro il male, controllare tempo atmosferico, controllare venti, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forma gassosa, foschia occultante, fuorviare, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, miracolo, muro di vento, parola sacra, protezione dagli elementi, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, santuario, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria), *scudo entropico, scudo su altri, sfera prismatica, spezzare incantamento, turbine, vuoto mentale.*

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle

Illus. di J. Easley

caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, fuoco, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Controllare Creature (draghi non malvagi, o qualsiasi drago con Car 12 o inferiore), Dominio Extra (Fortuna), Esplosione Divina, Immunità agli Incantesimi†, Padronanza Divina dell'Aria, Potenziamento Sensoriale Extra (vista cieca), Scudo Divino, Trasformazione. †Capacità unica, descritta sotto.

Respirare sott'acqua: Questa capacità straordinaria permette a Bahamut di respirare sott'acqua a tempo indeterminato (anche se, in quanto divinità, non ha un reale bisogno di respirare). Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i suoi incantesimi e le altre capacità quando si trova sott'acqua.

Proprietà: *Amuleto anti-individuazione e localizzazione, anello di resistenza+5, bastone del potere, bracciali dell'armatura +8, buco portatile, cubo dei portali, cubo della forza, gemma della luminosità, guanto della conservazione, mantello della distorsione, verga dei sensi acuti e verga della cancellazione.* Bahamut porta o indossa questi oggetti quando assume forma umanoide. I bonus forniti da questi oggetti non sono conteggiati nelle statistiche sopra presentate.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/9/9/9/8/7/7/7/7; CD base = 23 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da stregone al giorno (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7; CD base = 22 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme, colpo accurato, dardo incantato, individuazione delle porte segrete, unto*; 2°-*frantumare, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, occultare oggetto, scassinare*; 3°-*anti-individuazione, distorsione, nube maleodorante, velocità*; 4°-*invisibilità migliorata, occhio arcano, sfera elastica di Otiluke, terreno illusorio*; 5°-*mano interposta di Bigby, nube mortale, regressione mentale, telecinesi*; 6°-*analizzare dweomer, nebbia acida, repulsione*; 7°-*gabbia di forza, parola del potere stordire, spruzzo prismatico*; 8°-*labirinto, mente vuota, metamorfosi di un oggetto*; 9°-*fatale, fermare il tempo, previsione*.

Immunità agli Incantesimi (capacità divina primaria unica): Bahamut è immune agli effetti di qualsiasi incantesimo o capacità magica di 5° livello o inferiore.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Bahamut può prendere 10 su qualsiasi prova. Bahamut considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Bahamut può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), ascoltare, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. In aggiunta, possiede la vista cieca per un raggio di 16 chilometri e può vedere le creature invisibili ed eteree entro 480 metri (come un incantesimo *vedere invisibilità* che sia costantemente attivo). Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Bahamut percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei draghi buoni, se vengono interessati almeno cinquecento draghi.

Azioni automatiche: Bahamut può utilizzare una qualsiasi delle sue abilità di Conoscenza come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Bahamut può creare armature e oggetti protettivi, come un *anello della resistenza agli elementi*, e oggetti che controllano l'aria, come un *anello del comando degli elementali* o un *incensiere del controllo degli elementali dell'aria*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Bahamut visita spesso il mondo, di solito in guisa di uomo molto vecchio o di giovane imberbe. È sempre accompagnato da una guardia d'onore di sette grandi dragoni d'oro che prendono la forma di animali o compagni di viaggio. Bahamut tiene aperto un occhio preoccupato per le macchinazioni di Tiamat, prendendo tutti i provvedimenti che ritiene necessari per tenere sotto controllo la diffusione della sua influenza e per porre rimedio a qualsiasi danno che abbia fatto. Bahamut non volta mai le spalle a una creatura legale buona in pericolo, ma raramente interviene direttamente se Tiamat non è coinvolta. Invece, offre cure, consigli o informazioni. Bahamut è il vecchio eremita le cui inafferrabili profezie dischiudono un grande mistero (sempre che i giocatori siano abbastanza saggi da utilizzare e riconoscere l'indizio) o lo straniero gentile che offre rifugio o l'incantesimo così necessario.

I vagabondaggi di Bahamut hanno fatto nascere molti racconti di bardi, il più famoso dei quali narra di un incontro per strada con un vecchio uomo dimesso e i suoi sette canarini addestrati. Nessuno sarebbe potuto essere più saggio, narra il racconto, avendo impedito a una banda di ogre capitanata da un ogre magi di spazzare via la folla.

Avatar di Bahamut: Come Bahamut tranne per grado divino 5; CA 66 (contatto 19, colto alla sprovvista 66); Att +71 mischia (4d8+21/19-20, morso), +66 mischia (2d8+5, 2 artigli), +66 mischia (4d6+10, 2 ali), +66 mischia (4d6+31, botta di coda), oppure incantesimo +71 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 40/+4, RI 37, aura divina (15 m, CD 27); TS Temp +47, Rifl +33, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 5.

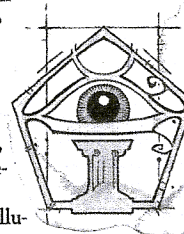
Armi a soffio: Come Bahamut tranne che le CD sono pari a 55.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Controllare Creature (draghi non malvagi, o qualsiasi drago con Car 12 o inferiore), Dominio Extra (Fortuna), Scudo Divino, Trasformazione.

Capacità magiche: Livello di incantatore 15°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

BOCCOB

L'Indifferente, Signore di Ogni Magia, Arcimago delle Divinità

Divinità Maggiore
Simbolo: Occhio in equilibrio su di un piedistallo entro un pentagono
Piano di residenza: Le Terre Esterne
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Magia, conoscenza arcana, preveggenza, equilibrio
Seguaci: Maghi, stregoni, illusionisti, filosofi, saggi
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Conoscenza, Inganno, Magia
Arma preferita: Bastone ferrato

Boccob, la divinità della magia, ha le sembianze di un bell'uomo di età indefinita abbigliato in larghi indumenti porpora. Rune dorate tremolanti che mutano e si muovono, coprono le sue vesti. Ha pochi seguaci, cosa di cui non sembra minimamente preoccuparsi.

Dogma

Boccob è una divinità distante che non persegue alcun obiettivo specifico, tranne il proclamare la magia come la forza più importante del mondo: più vitale di bene, male legge o caos. La maggior parte dei suoi chierici osserva la stretta neutralità. Un messale esorta i seguaci di Boccob a ricercare l'equilibrio tra bene, male, legge o caos e di rifuggere gli abusi del bene o del male.

Questa risoluta moderazione negli affari politici, etici e filosofici non procura molti amici a Boccob e ai suoi seguaci. Ciò nondimeno, i seguaci di Boccob sono rispettati per la loro conoscenza e abilità magica e il loro consiglio è stimato (se non sempre completamente creduto).

Clero e templi

I chierici di Boccob preferiscono indumenti purpurei con ornamenti d'oro; molti sono chierici/maghi o chierici/stregoni. La maggior parte rimane discosta dagli affari mondani e devolvono se stessi nella ricerca magica e a formulare profezie. Condividono la loro conoscenza del futuro solo di rado, per evitare che qualcuno ne abbia vantaggio e rompa l'equilibrio. Il clero di Boccob si

Illus. di D. Cramer

impegna attivamente nella creazione di oggetti magici, che vendono solitamente a chiunque sia in grado di acquistarli. In guerra, il clero di Boccob vende volentieri oggetti magici a tutte le fazioni. Molti dei chierici di Boccob si tengono occupati dissotterrando frammenti di sapienza magica, recuperando oggetti magici perduti e investigando misteri. Si oppongono fermamente a qualsiasi tentativo di distruzione di un oggetto o luogo magico.

I templi di Boccob di solito si trovano nelle aree urbane. Sono sempre ben fortificati per evitare le interferenze esterne e ospitano grandi biblioteche. La maggior parte di essi sono anche ben forniti di vari strumenti di scrutamento. Il clero li utilizza per individuare infiltrati e tenere un occhio nelle zone circostanti.

I visitatori di un tempio di Boccob in genere ricevono al massimo un freddo saluto e non sono mai veramente benvenuti a meno che non abbiano qualche insolito oggetto magico da offrire per analisi o denaro da spendere in incantesimi, oggetti magici o informazioni.

BOCCOB

Mago 20/Chierico 20
Esterno Medio
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d4+140 (Mag) più 20d8+140 (Chr) (820 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 79 (+8 Des, +17 divina, +30 naturale, +14 deviazione)
Attacchi*: *Bastone di Boccob* +69/+64/+59/+54 mischia; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Bastone di Boccob* 1d6+12; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (bastone 18 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al fuoco 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (gufi), RI 69, aura divina (27,2 km, CD 36).
Tiri salvezza*: Temp +58, Rifl +57, Vol +60. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 24, Des 27, Cos 28, Int 50, Sag 29, Car 29.
Abilità*: Alchimia +100, Ascoltare +56, Camuffare +82, Cercare +80, Concentrazione +89, Conoscenze (arcane) +127, Conoscenze (architettura e ingegneria) +80, Conoscenze (dei piani) +100, Conoscenze (geografia) +80, Conoscenze (locali) +80, Conoscenze (natura) +87, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +80, Conoscenze (non morti) +100, Conoscenze (religioni) +100, Conoscenze (storia) +100, Diplomazia +83, Intimidire +28, Nascondersi +71, Osservare +71, Percepire Inganni +59, Professione (farmacista) +89, Professione (scrivano) +89, Raccogliere Informazioni +69, Raggirare +49, Sapienza Magica +127, Scrutare +100, Valutare +70. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata Divina (Sapienza Magica), Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Controincantesimo Istantaneo, Controllare Creature (qualsiasi creatura che possa lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica), Creare Artefatti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Esplosione Divina, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Metamagia Automatica (incantesimi immobili da mago), Metamagia Automatica (incantesimi rapidi da mago), Metamagia Automatica (incantesimi silenziosi da mago), Padronanza Arcana, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Vedere Magia.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come un Mag30.

Capacità magiche: Boccob utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Anti-individuazione, aura imperscrutabile di Nystul, cambiare sembianze, campo anti-magia, chiaroudienza/chiaroveggenza, confusione, conoscenza delle leggende, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi magie, divinazione, fermare il tempo, fuorviare, identificare, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, infondere capacità magiche, invisibilità, metamorfosi di un oggetto, presagio, protezione dagli incantesimi, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rivela locazioni, schermo, scopri il percorso, visione del vero, visione falsa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-21): 4/9/9/9/9/8/8/8/8/7/4/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 30 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Il *Bastone di Boccob* combina le funzioni di un *bastone dei magi*, di un *bastone del potere* e di un *bastone ferrato difensivo+5*. *Livello dell'incantatore: 25°; Peso: 2,25 kg.*

Illus. di M. Cavotta

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Boccob ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Boccob può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Boccob percepisce tutti gli utilizzi di magia (lancio di incantesimi, utilizzo di oggetti, utilizzo di ca-

pacità magiche o creazione di oggetti magici) diciassette settimane prima che ciò avvenga e conserva la sensazione per diciassette settimane dopo che l'evento si è verificato. Possiede una capacità simile per percepire la scoperta, la registrazione o la condivisione di qualsiasi incantesimo o pizzico di conoscenza arcana. Allo stesso modo può percepire qualsiasi profezia o predizione del futuro (che sia corretta o meno) e ogni evento che alteri l'equilibrio tra bene, male, caos e legge nella cosmologia.

Azioni automatiche: Boccob può utilizzare qualsiasi abilità di Conoscenze, anche quelle in cui non possiede gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può utilizzare Conoscenze (arcane) o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 47 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: In quanto divinità della magia, Boccob può creare qualsiasi oggetto magico.

Avatar

Anche se Boccob può avere fino a venti avatar alla volta, non si degna quasi mai di utilizzarli. Gli avatar di Boccob gli assomigliano: uomini di bell'aspetto che sembrano essere nel fiore degli anni. Indossano fluenti indumenti purpurei ornati d'oro.

Avatar di Boccob: Come Boccob tranne per grado divino 8; CA 61 (contatto 31, colto alla sprovvista 53); Att +60/+55/+50/+45 mischia (1d6+12 *Bastone di Boccob*), oppure incantesimo +55 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40, aura divina (240 m, CD 27); TS Temp +49, Rifl +48, Vol +51; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

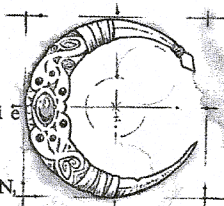
Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Controincantesimo Istantaneo, Controllare Creature (qualsiasi creatura che possa lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica), Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Metamagia Automatica (incantesimi immobili da mago), Metamagia Automatica (incantesimi rapidi da mago), Padronanza Arcana, Scudo Divino, Vedere Magia.

Capacità magiche: Livello di incantatore 18°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

Illus. di D. Cramer

CORELLON LARETHIAN

Creatore degli Elfi, Il Protettore, Protettore e Conservatore della Vita, Signore di Tutti gli Elfi

Divinità Maggiore
Simbolo: Falce di luna d'argento
Piano di residenza: Arborea
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Elfi, magia, arti e mestieri, musica, guerra
Seguaci: Elfi, mezzelfi, bardi
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Guerra, Protezione
Arma preferita: Spada lunga

Corellon Larethian, la divinità degli elfi, ha solitamente le sembianze di un elfo androgino vestito con un mantello color blu-cielo e armato di arco lungo e spada lunga. Porta anche un grande amuleto circolare del suo simbolo: una falce di luna. Ha un aspetto agile e flessuoso e i suoi movimenti sono agili e pieni di grazia.

Corellon Larethian è il creatore e il protettore della razza elfica. Governa quelle cose tenute in più alta stima dagli elfi, come magia, musica, arti, artigianato, poesia e guerra. Gruumsh, la divinità degli orchi, è la sua nemesi, ed è a causa del valore in battaglia di Corellon se Gruumsh è detto "Un Occhio".

Dogma

Corellon si occupa di tutti gli aspetti della vita elfica. È anche sempre attento a ogni minaccia di malvagità tra gli elfi e cerca di eliminare qualsiasi influenza malvagia nel momento in cui si manifesta. Corellon ha avuto una grande parte nello scisma che ha portato a bandire i drow nel sottosuolo.

Corellon sprona la sua gente ad aver fiducia in se stessi, a vigilare contro il pericolo e ad apprezzare la beltà del mondo. È l'influenza di Corellon che porta gli elfi a studiare la magia e a tirar di spada per la durata della loro lunga vita, a servire come guardiani e custodi delle foreste e ad apprezzare i piaceri dell'estetica a dispetto della loro eredità guerriera.

Clero e templi

I chierici di Corellon spesso vestono mantelli blu. Servono nelle comunità elfiche come comandanti, insegnanti, diplomatici e generali. Allenano gli altri nelle arti del combattimento e della magia affinando le loro abilità, e servono come mediatori in qualsiasi disputa che possa sorgere per lo stile di vita indipendente degli elfi. Cercano, generalmente, di mantenere buoni rapporti con le creature silvane.

I templi di Corellon possono essere trovati ovunque gli elfi vivano, in genere nelle terre boschive. Sebbene siano sempre belli e concepiti per fondersi nel paesaggio circostante, costituiscono sempre una robusta difesa. Spesso sono piazzati in cima a colline, confluenze fluviali e altri luoghi di significato strategico. Vegetali vivi e alberi sono sempre inclusi nell'architettura di un tempio di Corellon, sia come decorazione che come parte della struttura.

CORELLON LARETHIAN

Guerriero 19/Mago 20/Chierico 10
Esterno Medio (Caotico, Buono)
Grado divino: 19
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 19d10+133 (Grr) più 20d4+140 (Mag) più 10d8+70 (Chr) (993 pf)
Iniziativa: +21, sempre per primo (+17 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 87 (+17 Des, +19 divina, +32 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Spada lunga affilata caotica della velocità+5* +91/+91/+86/+81/+76 mischia; o *arco potente lungo composito caotico della distanza della velocità+5* (bonus di For +10) con *frecce+5* +90/+90/+85/+80/+75 a distanza; oppure incantesimo +74 di contatto in mischia o +81 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Spada lunga affilata caotica della velocità+5* 1d8+36/15-20; o *arco potente lungo composito caotico della distanza della velocità+5* con *frecce+5* 1d8+22/19-20/x3; o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (spada lunga 44 punti, arco lungo 30 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Tratti razziali elfici, immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al fuoco 39, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 30,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (gatti), RI 51, aura divina (30,4 km, CD 37).
Tiri salvezza*: Temp +82, Rifl +92, Vol +84. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 30, Des 44, Cos 24, Int 35, Sag 29, Car 29.
Abilità*: Acrobazia +56, Addestrare Animali +44, Alchimia +70, Artigianato (carpenteria) +95, Artigianato (costruire archi) +95, Artigianato (fabbricare armi) +95, Artista della Fuga +52, Ascoltare +67 Camuffare +44, Cavalcare (cavallo) +54, Cercare +71, Concentrazione +78, Conoscenza delle Terre Selvagge +57, Conoscenze (arcane) +83, Conoscenze (religioni) +83, Diplomazia +63, Equilibrio +54, Intimidire +46, Intrattenere +44, Muoversi Silenziosamente +52, Nascondersi +63, Nuotare +51, Osservare +67, Percepire Inganni +65, Raggirare +44, Saltare +69, Sapienza Magica +68, Scalare +51, Scrutare +54, Utilizzare Corde +47, Valutare +36. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (stocco), Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Critico Migliorato (arco lungo), Critico Migliorato (spada lunga), Deviare

Frecce, Disarmare Migliorato, Escludere Materiali, Estrazione Rapida, Forgiare Anelli, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Specializzazione in un'Arma (arco lungo composito), Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Tratti razziali elfici: Bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; scurovisione; diritto a una prova di Cercare quando passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta, come se le stesse effettivamente cercando.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Avatar, Celerità Divina, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (elfi), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Caos), Dono della Vita, Esplosione Divina, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Iniziativa Suprema, Metamagia Automatica (incantesimi rapidi da mago), Padronanza Arcana, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Senso della Battaglia, Spada Lunga Preferita†, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga). †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lancia *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 19 volte al giorno.

Capacità magiche: Corellon utilizza queste capacità come un incantatore di 29° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 30° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, arma magica, arma spirituale, aura sacra, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *frantumare, immunità agli incantesimi, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, potere divino, protezione dagli elementi, protezione dal male, protezione dalla legge, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, veste magica, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/6/6/5; CD base = 21 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-12): 4/7/6/6/6/6/5/5/5/5/2/2/2; CD base = 21 + il livello dell'incantesimo.

Spada Lunga Preferita (capacità divina primaria unica): Corellon può applicare il suo bonus di Destrezza agli attacchi che compie con qualsiasi spada lunga che può brandire in una mano.

Proprietà: Corellon impugna *Sahandrian*, una *spada lunga+5* con le capacità speciali affilata, veloce e caotica.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 2,7 kg.

Corellon possiede anche *Kalwynrian*, un *arco potente lungo composito+5* (bonus di For +10) con le capacità speciali caotica, della distanza, e veloce.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Corellon ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Corellon può vedere (utilizzando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 19 ore.

Sensi dell'area di influenza: Corellon percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere degli elfi diciannove settimane prima che ciò accada e ne conserva la sensazione per diciannove settimane dopo il manifestarsi dell'evento. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta un elfo si interessi di arti o nell'artigianato, lanci incantesimi o faccia la guerra.

Azioni automatiche: Corellon può utilizzare Artigianato (costruire archi), Artigianato (fabbricare armi) o Artigianato (carpenteria) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Corellon può creare qualsiasi armatura media o leggera, qualsiasi arma semplice o da guerra, qualsiasi bacchetta o bastone e qualsiasi oggetto correlato al saper vivere e cacciare nei boschi o alla furtività, come un *mantello elfico*.

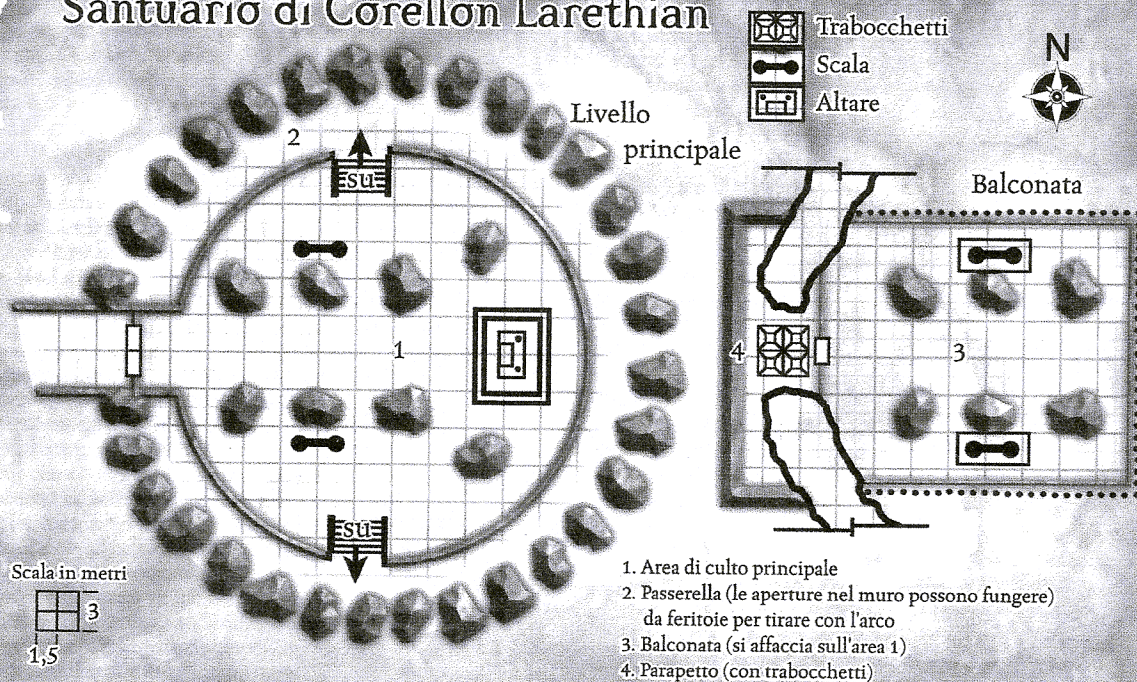
Avatar

Gli avatar di Corellon sono solitamente, ma non sempre, maschi. In genere hanno le sembianze di elfi, ma occasionalmente prendono la forma di altre creature silvane come centauri, driadi, pixie o treant. Invia i suoi avatar per pattugliare i confini dei territori elfici e per tenere uno sguardo discreto sugli artigiani e i capi elfici.

Avatar di Corellon Larethian: Come Corellon tranne per grado divino 9; CA 67 (contatto 46, colto alla sprovvista 50); Att +81/+81/+76/+71/+66 mischia (1d8+26/15-20, *spada lunga affilata caotica della velocità+5*); oppure +80/+80/+75/+70/+65 a distanza (1d8+22/19-20/x3, *arco potente lungo composito caotico della distanza della velocità+5* [bonus di For +10] con *frecce+5*) oppure incantesimo +64 contatto in mischia o +71 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 41, aura divina (270 m, CD 27); TS Temp +72, Rifl +82, Vol +74; tutti i modificatori di abilità ridotti di 10.

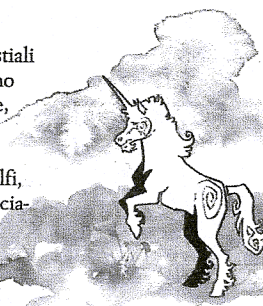
Capacità divine primarie: Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Controllare Creature (elfi), Esplosione Divina, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Metamagia Automatica (incantesimi rapidi da mago), Padronanza Arcana, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Spada Lunga Preferita†, Spe-

Illus. di M. Cavotta

Illus. di D. Cramer

cializzazione Divina in un'Arma (spada lunga). †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 19°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo. Senza la capacità primaria Dominio Extra (Caos), l'avatar di Corellon perde l'accesso al dominio Caos e le capacità magiche *animare oggetti, cerchio magico contro la legge, dissolvi la legge, evoca mostri IX, frantumare, mantello del caos, martello del caos, parola del caos* e *protezione dalla legge.*

EHLONNA

Ehlonna delle Foreste, Dea delle Terre Boschive
Divinità Intermedia
Simbolo: Unicorno rampante
Piano di residenza: Terre Bestiali
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Foreste, boschi, flora e fauna, fertilità
Seguaci: Elfi, gnomi, mezzelfi, halfling, ranger, druidi, cacciatori, contadini, taglialegna
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Animale, Bene, Sole, Vegetale
Arma preferita: Spada lunga

Ehlonna a volte ha le sembianze di una donna dai capelli corvini e a volte quelle di un'elfa dalle trecce dorate. Ha un abbigliamento vario, spaziando dagli utili abiti per un boscaiolo o un ranger alle vesti delicate di una principessa elfica, ma sempre di un verde pallido.

Dogma

Ehlonna bada a tutta la buona gente che vive nella foresta, ama le terre boschive o che porta avanti la sua esistenza al loro interno. Allo stesso modo, protegge le foreste e i boschi dalle distruzioni e dagli abusi.

Ehlonna esorta i suoi seguaci a vivere in armonia nelle loro case boschive, prendendo solo ciò di cui necessitano. Il tesoro delle foresta, Ehlonna insegna, è un dono da tenere caro e apprezzare, non un tesoro da bramare o saccheggiare.

Clero e templi

I chierici di Ehlonna solitamente scelgono utili vesti color verde foresta. Vivono nelle foreste e mantengono buoni rapporti con ranger, druidi, elfi e folletti. Stanno all'erta contro gli abusi di genti malvagie, boscaioli e di altri che distruggerebbero e rovinerebbero qualsiasi bosco. Quando affrontano qualcuno che rovinerebbe una foresta, tendono a essere gentili ma fermi, almeno all'inizio. Se l'invasore insiste, i chierici di Ehlonna possono essere spietati nello scacciarli. Molti chierici di Ehlonna si incaricano di insegnare a lavorare il legno, piantare alberi o entrambi.

I templi boschivi di Ehlonna spesso sono a cielo aperto, con solo i rami degli alberi a fare da copertura. Occasionalmente, si possono trovare piccoli santuari nei villaggi di foresta.

EHLONNA

Ranger 20/Druida 10/Chierica 10
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d10+160 (Rgr) più 10d8+80 (Drd) più 10d8+80 (Chr) (1.000 pf)
Iniziativa: +16
Velocità: 18 m
CA: 78 (+16 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga danzante difensiva+5* +69/+64/+59/+54 mischia, *pugnale danzante sacro+5* +68/+63 mischia, o *arco potente lungo composito sacro+5* (bonus di For +9) con *frecce+5* +84/+84/+79/+74/+69 a distanza; oppure incantesimo +59 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza
Danni: *Spada lunga danzante difensiva+5* 1d8+15/17-20, *pugnale danzante sacro+5* 1d4+10/19-20, o *arco potente lungo composito sacro+5* (bonus di For +9) con *frecce+5* 1d8+19/19-20/x3; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al girono, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemico prescelto (goblinoidi +5, draghi +4, giganti +3, bestie +2, bestie magiche +1), senso della natura, resistenza al richiamo

della natura, visione crepuscolare, passo senza tracce, immunità al veleno, *forma selvatica* (Piccola, Media o Grande 4 volte al giorno), andatura nel bosco, RI 47, aura divina (450 m, CD 33).
Tiri salvezza: Temp +55, Rifl +63, Vol +56.
Caratteristiche: For 31, Des 42, Cos 27, Int 26, Sag 29, Car 29.
Abilità*: Addestrare Animali +64, Artigianato (carpenteria) +48, Artigianato (costruire archi) +48, Ascoltare +64, Cavalcare (cavallo) +55, Cercare +61, Concentrazione +56, Conoscenza delle Terre Selvagge +73, Conoscenze (arcane) +33, Conoscenze (natura) +76, Conoscenze (religioni) +33, Diplomazia +56, Empatia Animale +67, Guarire +64, Intimidire +44, Muoversi Silenziosamente +69, Nascondersi +69, Nuotare +35, Orientamento +52, Osservare +64, Percepire Inganni +42, Professione (erborista) +82, Raggirare +42, Sapienza Magica +56, Scrutare +46. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Rapido, Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada lunga), Estrazione Rapida, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (arco lungo composito), Avatar, Controllare Creature (spiritelli), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Crescita di Creature (animali), Dominio Extra (Sole), Dono della Vita, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Mente della Bestia, Ranger Divino, Richiamare Creature (animali), Richiamare Creature (unicorni), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Poteri di dominio: Utilizza *amicizia con gli animali* 15 volte al giorno; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; scacciare maggiore 15 volte al giorno; intimorire o comandare creature vegetali 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Ehlonna utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, blocca animali, calmare animali, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, comandare vegetali, comunione con la natura, contrastare elementi, controllare vegetali, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvi il male, dominare animali, esplosione solare, evoca mostri* IX (solo come incantesimo del bene), *forme animali, guscio anti-vita, intralciare, luce incandescente, muro di spine, parola sacra, pelle coriacea, piaga strisciante, protezione dal male, punizione sacra, semi di fuoco, respingere legno, respingere parassiti, riscaldare metallo, scudo di fuoco, sfera prismatica, trasforma bastone, trasformazione.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da druido al giorno: 6/7/6/5/5/4; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 6/5/5/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: L'arma preferita di Ehlonna è *Jenevier*, un *arco potente lungo composito+5* (bonus di For +9) di pallido legno bianco. Ha la proprietà speciale sacro.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Ehlonna ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Ehlonna considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ehlonna può vedere (utilizzando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ehlonna percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei boschi nell'istante in cui ciò avviene e ne conserva la sensazione per quindici settimane dopo il manifestarsi dell'evento. Qualsiasi albero vivente può essere il focus dei poteri di senso remoto e comunicazione remota di Ehlonna.

Azioni automatiche: Ehlonna può utilizzare Artigianato (carpenteria), Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura) o Professione (erborista) come azione gratuita se la CD dell'azione è o 25 minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ehlonna può creare qualsiasi armatura media o leggera, qualsiasi arma semplice o da guerra, qualsiasi bacchetta o bastone e qualsiasi oggetto correlato al saper vivere e cacciare nei boschi o alla furtività, come un *mantello elfico*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Ehlonna variano nelle sembianze, proprio come lei. Li invia per sorvegliare i boschi e perseguire chi saccheggia i boschi o ne molesta gli abitanti.

Avatar di Ehlonna: Come Ehlonna tranne per grado divino 7; CA 62 (contatto 42, colto alla sprovvista 46); Att +61/+56/+51/+46 mischia (1d8+15/19-20, *spada lunga danzante difensiva+5*), +60/+55 (1d4+10/19-20, *pugnale danzante sacro+5*); oppure +76/+76/+71/+66/+61 a distanza (1d8+19/x3, *arco potente lungo composito sacro+5* [bonus di For +9] con *frecce+5*); oppure incantesimo +51 contatto in mischia o +57 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 38, aura divina (210 m, CD 27); TS Temp +47, Rifl +55, Vol +48; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (arco lungo composito), Crescita di Creature (animali), Dominio Extra (Sole), Mente della Bestia, Ranger Divino, Richiamare Creature (animali), Richiamare Creature (unicorni), Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

Illus. di M. Cavotta

ERYTHNUL

Il Molteplice
Divinità Intermedia
Simbolo: Maschera mezzo-demone, mezzo cinghiale
Piano di residenza: Pandemonium
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Odio, invidia, malizia, panico, bruttezza, stragi
Seguaci: Barbari, guerrieri, ladri, saccheggiatori, fuorilegge
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Caos, Guerra, Inganno, Male
Arma preferita: Morning star

Illus. di D. Cramer

Erythnul, divinità delle stragi, è una vista terribile da sopportare. Di solito ha sembianze umane con muscoli nodosi e una corporatura massiccia. La sua pelle è screziata, quasi come se sudasse sangue. In battaglia, il suo aspetto muta da umano a gnoll, a bugbear, a ogre a troll. Questa forma mutevole è riflessa nel titolo che porta: Il Molteplice. In battaglia brandisce una morning star a due mani. Quest'arma ha una testa di pietra forata che produce suoni terrificanti ogni volta che Erythnul la fa volteggiare.

Dogma

Erythnul è una divinità brutale che si compiace nel panico e nelle stragi. Nelle terre civilizzate i suoi seguaci (guerrieri malvagi, barbari e ladri) formano piccoli culti criminali. Nelle terre selvagge, è comunemente venerato da barbari malvagi, gnoll, bugbear, ogre e troll.

Erythnul consiglia ai suoi seguaci di versare sangue per il solo piacere di farlo, di bramare ciò che non è proprio e distruggere chiunque neghi loro qualcosa. Inoltre li incita a portare bruttezza e discordia nei luoghi piacevoli.

Prendere qualcosa a qualcun altro, specialmente un rivale, è un atto eccelso agli occhi di Erythnul. I nemici che non possono essere uccisi dovrebbero essere mutilati e coloro che non possono essere derubati sono da distruggere.

Clero e templi

I chierici di Erythnul preferiscono indumenti color rosso ruggine o macchiati di sangue. Sono crudeli, sadici e odiosi. Tengono un basso profilo nelle maggior parte delle terre civilizzate. Nelle terre selvagge i membri del clero sono conosciuti come bulli e tiranni assassini. Adorano sfregiare le cose graziose e sfigurare le persone attraenti.

Qualsiasi luogo che è stato teatro di un grande spargimento di sangue o di uno spettacolare atto di crudeltà è considerato un luogo sacro e perfetto per erigervi un tempio a dedicato a Erythnul. Fuori dalle città, i seguaci di Erythnul costruiscono tozze e brutte fortezze in luoghi dove sono avvenute battaglie, imboscate o massacri. Nelle aree urbane, i templi di Erythnul sono generalmente nascosti in settori trasandati della città, preferibilmente dove sono stati commessi orribili crimini.

ERYTHNUL

Barbaro 10/Guerriero 10/Ladro 10/Stregone 10
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 10d12+110 (Bbr) più 10d10+110 (Grr) più 10d6+110 (Ldr) più 10d4+110 (Str) (1.250 pf)
Iniziativa: +15, sempre per primo (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 21 m
CA: 73 (+11 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Morning star Grande terrificante caotica sacrilega+5* +81/+76/+71/+66 mischia; oppure incantesimo +71 di contatto in mischia o +66 di contatto a distanza
Danni: *Morning star Grande terrificante caotica sacrilega+5* 2d6+46/19-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, attacco furtivo +5d6, colpo incapacitante.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4 resistenza al fuoco 35, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (cinghiali), trappole, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +1 contro trappole), RI 47, aura divina (450 m, CD 33).
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +58, Vol +54.
Caratteristiche: For 42, Des 33, Cos 33, Int 24, Sag 24, Car 29.
Abilità*: Acrobazia +51, Ascoltare +80, Camuffare +62, Cercare +60, Concentrazione +79, Conoscenze (arcane) +52, Diplomazia +28, Disattivare Congegni +37, Equilibrio +28, Intimidire +81, Muoversi Silenziosamente +64, Nascondersi +64, Nuotare +47, Osservare +75, Percepire Inganni +38, Raccogliere Informazioni +39, Raggirare +47, Saltare +49, Sapienza Magica +62, Scalare +47, Scassinare Serrature +64, Scrutare +35, Svuotare Tasche +66, Utilizzare Oggetti Magici +47. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (morning star), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Critico Migliorato (morningstar), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Estesi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (morning star).

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (morning star), Avatar, Celerità Divina, Dominio Extra (Inganno), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ferire Nemico, Iniziativa Suprema, Ira dalle Molte Facce†, Ispirazione Divina (ira), Mano della Morte, Onda del Caos, Presenza Terrificante, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (morning star). †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Erythnul utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, anti-individuazione, arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, cambiare sembianze, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, confusione, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *fermare il tempo, frantumare, fuorviare, influenza sacrilega, invisibilità, mantello del caos, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, potere divino, protezione dal bene, protezione dalla legge, schermo, veste magica, visione falsa.*

Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/8/8/7/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, lettura del magico, luce, luci danzanti, individuazione del magico, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*colpo accurato, ritirata rapida, servitore inosservato, tocco gelido, ventriloquio*; 2°-*cecità/sordità, immagine minore, immagine speculare, vedere invisibilità*; 3°-*dissolvi magie, velocità, volare*; 4°-*allucinazione mortale, emozione*; 5°-*telecinesi.*

Ira dalle Molte Facce (capacità divina primaria unica): Fino a quindici volte al giorno, Erythnul può portarsi in uno stato di ira frenetica simile alla capacità divina primaria Ira Divina (questo potere sostituisce la capacità di ira barbarica per Erythnul). Una volta utilizzata, il potere dura 1 ora. Mentre è in ira, Erythnul guadagna un bonus +5 ai tiri per colpire, ai danni delle armi e ai tiri salvezza sulla Volontà, e un bonus +10 alla Forza e alla Costituzione. Riceve pure 100 punti ferita temporanei. Mentre è in ira, Erythnul subisce una penalità -5 alla Classe Armatura e non può utilizzare abilità o capacità che richiedano pazienza e concentrazione, come muoversi silenziosamente, lanciare incantesimi o utilizzare capacità divine pri-

mente. Erythnul può porre fine all'ira quando desidera.

Mentre è in ira, Erythnul cambia forma a caso ogni round, secondo la tabella sottostante.

d%	Forma assunta
01-20	Bugbear
21-40	Gnoll
41-60	Umano (guerriero di 2° livello)
61-80	Ogre
81-100	Troll

Il mutamento nella forma avviene come azione gratuita all'inizio del turno di Erythnul e dura fino al suo prossimo turno. La forma assunta non ha effetto sulle statistiche di Erythnul, ma ogni volta che è colpito da un'arma e danneggiato, il sangue versato diventa immediatamente una creatura dello stesso tipo della forma corrente di Erythnul, e la creatura attacca immediatamente i nemici di Erythnul combattendo fino alla morte.

I cambiamenti seguenti sono in effetto mentre Erythnul è in ira: CA 68; pf 1.350; Att +86/+81/+76/+71 mischia (2d6+51/19-20, *morning star Grande terrificante caotica sacrilega+5*); Tiri salvezza Temp +63, Vol +59; For 52, Cos 43; Concentrazione + 84, Nuotare +52, Saltare +54, Scalare +52.

Proprietà: Erythnul brandisce Sangue, una *morning star+5* la cui testa ricorda il suo simbolo sacro. L'arma mostra il volto di un demone su un lato e il muso di cinghiale sull'altro. Ha le capacità speciali caotica, terrificante (vedi sotto) e sacrilega.

Capacità speciale arma terrificante: Quest'arma produce un ululato ultraterreno ogni volta che chi la impugna compie un attacco. Questo effetto sonoro di paura che influenza la mente si estende in una esplosione di 9 metri. Gli alleati di chi la impugna non sono colpiti, ma i nemici che non sono il bersaglio dell'attacco dell'arma devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16). Coloro i quali falliscono il loro tiro salvezza divengono scossi per 3d6 round. I bersagli dell'attacco dell'arma cadono in preda al panico per 3d6 round se non effettuano con successo il loro tiro salvezza. I nemici che riescono nel loro tiro salvezza sono immuni dal potere dell'arma per un giorno.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Erythnul ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Erythnul considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Erythnul può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Erythnul percepisce qualsiasi atto di odio, invidia, malizia, brutalità o distruzione nell'istante in cui ciò avviene e conserva la sensazione per quindici settimane dopo l'evento.

Azioni automatiche: Erythnul può rompere qualsiasi oggetto come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Allo stesso modo può utilizzare Scassinare Serrature o Disattivare Congegni come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Erythnul può creare qualsiasi armatura, qualsiasi arma semplice o da guerra e qualsiasi oggetto che produca paura, come una *bacchetta della paura* o i *tamburi del panico*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

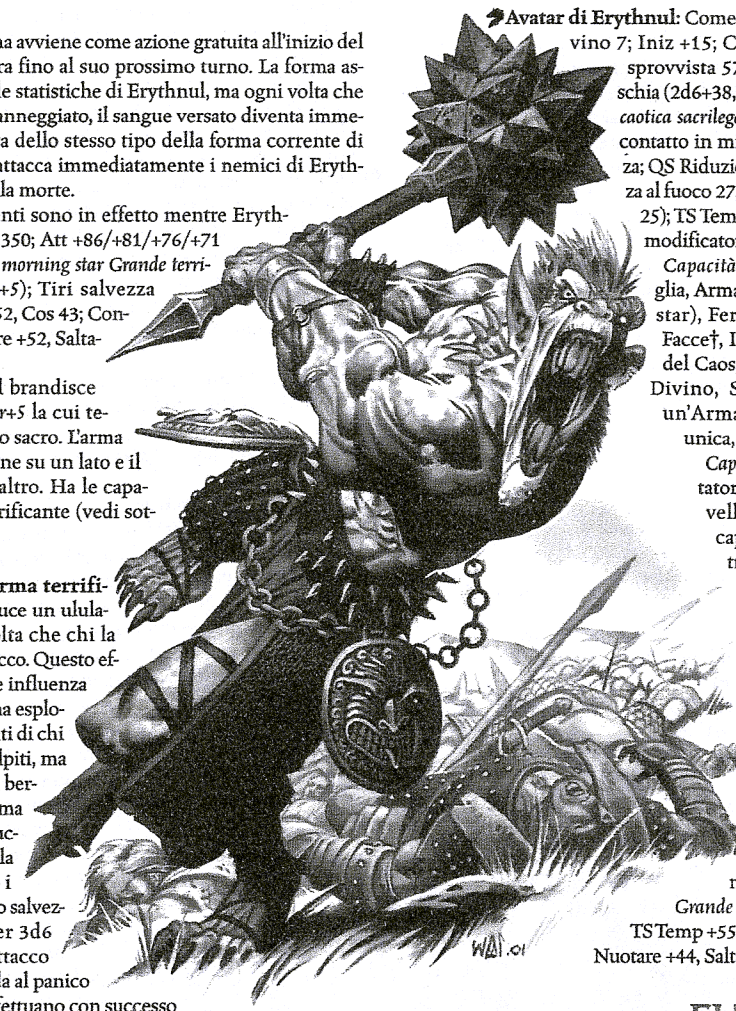
Avatar

Gli avatar di Erythnul hanno le sue stesse sembianze. Li invia per diffondere paura e morte, principalmente per il suo personale divertimento.

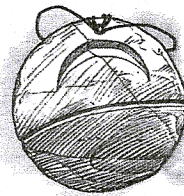
Avatar di Erythnul: Come Erythnul tranne per grado divino 7; Iniz +15; CA 57 (contatto 37, colto alla sprovvista 57); Att + 73/+68/+63/+58 mischia (2d6+38, *morning star Grande terrificante caotica sacrilega+5*), oppure incantesimo +63 contatto in mischia o +58 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 25); TS Temp +50, Rifl +50, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (morning star), Ferire Nemico, Ira dalle Molte Facce†, Ispirazione Divina (ira), Onda del Caos, Presenza Terrificante, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (morning star). †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo. Senza la capacità primaria Dominio Extra, l'avatar di Erythnul perde l'accesso al dominio dell'Inganno e alle capacità magiche *anti-individuazione, cambiare sembianze, confusione, fermare il tempo, fuorviare, invisibilità, metamorfosi di un oggetto, schermo* e *visione falsa.*

Ira dalle Molte Facce: I cambiamenti seguenti sono in effetto mentre l'avatar di Erythnul è in ira: CA 52; Att +78/+73/+68/+63 mischia (2d6+43, *morning star Grande terrificante caotica sacrilega+5*); TS Temp +55, Vol +51; Concentrazione +76, Nuotare +44, Saltare +46, Scalare +44.

Illus. di W. Reynolds & D. Cramer

FHARLANGHN

Abitatore dell'Orizzonte
Divinità Intermedia
Simbolo: Disco con una linea curva sormontata da una falce rivolta verso l'alto
Piano di residenza: Piano Materiale
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Orizzonti, distanza, viaggi, strade
Seguaci: Bardi, viaggiatori, mercanti
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Fortuna, Protezione, Viaggio
Arma preferita: Bastone ferrato

Fharlanghn, la divinità delle strade, ha le sembianze di un uomo anziano e segnato dalle intemperie, dalla pelle con rughe profonde e gli occhi scintillanti. Indossa scialbi vestiti, di solito in cuoio e lino grezzo. I suoi indumenti sono sempre macchiati dal viaggio. Vaga per le strade e i sentieri del Piano Materiale, salutando educatamente gli altri viaggiatori. Fharlanghn è sempre disponibile a farsi una chiacchierata, ma mai troppo lunga.

Dogma

Fharlanghn è il patrono di tutti coloro che percorrono grandi distanze, senza curarsi di quale percorso scelgano o come stiano raggiungendo la loro meta.

Fharlanghn insiste che la gente deve spostarsi e sperimentare nuove cose. Lo stato del mondo non è fissato e non si sa mai quando è che si ha bisogno di una nuova prospettiva o addirittura una nuova casa. Guarda l'orizzonte per l'ispirazione.

Clero e templi

I chierici di Fharlanghn viaggiano per il mondo, sempre in cerca di cose nuove. Preferiscono semplici abiti color marrone o verde sbiadito. Benedicono le carovane (e qualche volta le guidano), esplorano nuovi territori, fanno da scout agli eserciti e ai pionieri e tengono lunghi diari descrivendo i viaggi oltre l'orizzonte. Servono anche come traduttori e diplomatici. Molti si impiegano anche come geometri o ingegneri e aiutano a costruire ponti, strade e porti. Altri ancora sono impegnati nella produzione di articoli da viaggio, dalle scarpe alle navi. Qualsiasi sia la loro occupazione, i chierici di Fharlanghn si spostano di frequente, e i personaggi che visitano un santuario o un tempio più di una volta vi trovano un gruppo diverso di chierici ogni volta.

I santuari di strada di Fharlanghn sono comuni sulle strade molto trafficate. I suoi templi fungono anche da luoghi di riposo per viaggiatori in bisogno di riparo o protezioni.

FHARLANGHN

Bardo 20/Chierico 20
Esterno Medio
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d6+180 (Brd) più 20d8+180 (Chr) (980 pf)
Iniziativa: +21, sempre per primo (+17 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 79 (+17 Des, +14 divina, +27 naturale, +11 deviazione)
Attacchi: *Bastone ferrato difensivo+5* +64/+59/+54/+49 mischia, *bastone ferrato della velocità+5* +64/+64/+59 mischia; oppure incantesimo +61 di contatto in mischia o +71 di contatto a distanza
Danni: *Bastone ferrato difensivo+5* 1d6+12, *bastone ferrato della velocità+5* 1d6+8; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 14 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 49/+4, resistenza al fuoco 34, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenza bardica +30, musica bardica 20 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*), RI 46, aura divina (420 m, CD 35).
Tiri salvezza: Temp +55, Rifl +63, Vol +53.
Caratteristiche: For 24, Des 45, Cos 28, Int 31, Sag 25, Car 33.
Abilità*: Acrobazia +44, Addestrare Animali +48, Artigianato (carpenteria) +47, Artigianato (lavorare pellami) +47, Artigianato (lavori in muratura) +47, Ascoltare +46, Camuffare, Cavalcare (cavallo) +56, Cercare, Comunicazione Segreta, Concentrazione +69, Conoscenze delle Terre Selvagge +44, Conoscenze (architettura e ingegneria) +47, Conoscenze (geografia) +47, Conoscenze (natura) +47, Conoscenze (religione) +47, Diplomazia +84, Equilibrio +56, Guarire +34, Intimidire +29, Intrattenere +38, Muoversi Silenziosamente +54, Nascondersi +54, Nuotare +26, Osservare +23, Percepire Inganni +57, Professione (cartografo) +67, Professione (erborista) +67, Professione (geometra) +67, Professione (ingegnere) +67, Professione (marinaio) +67, Professione (scrivano) +67, Raggirare +53, Saltare +23, Sapienza Magica +57, Scrutare +57, Utilizzare Oggetti Magici +48, Valutare +35. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Ambidestria, Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Correre, Creare Oggetti Meravigliosi, Disarmare Migliorato, Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

Illus. di M. Cavotta

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Celerità Divina, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Dono della Vita, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Formare Sentiero†, Iniziativa Suprema, Movimento Istantaneo, Piedi Doloranti, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Traslazione. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Ritirare un dado appena lanciato 14 volte al giorno; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20 sul prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 14 volte al giorno; libertà di movimento 20 round al giorno.

Capacità magiche: Fharlanghn utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, campo antimagia, fuorviare, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, localizza oggetto, miracolo, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, repulsione, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, ritirata rapida, scopri il percorso, santuario, scudo entropico, scudo su altri, sfera prismatica, spezzare incantamento, teletrasporto senza errore, volare, vuoto mentale.*

Incantesimi da bardo conosciuti (4/7/7/7/6/6/6; CD base = 21 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luce, prestidigitazione, riparare*; 1°-*allarme, charme, servitore inosservato, unto, ventriloquio*; 2°-*evoca sciame, immagine speculare, individuazione dei pensieri, polvere luccicante, trance animale*; 3°-*confusione, emozione, lentezza, modellare suono, velocità*; 4°-*blocca mostri, grido, individuazione dello scrutamento, invisibilità migliorata, terreno illusorio*; 5°-*controllare acqua, fuorviare, miraggio arcano,*

... mentale, visione falsa; 6°-controllare tempo atmosferico, immagine ...ata, scrutare superiore, velo.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD ... = 17 + livello dell'incantesimo.

Formare Sentiero (capacità divina primaria unica): Concentrandosi per 10 minuti, Fharlanghn può modellare un'area quadrata di lato fino a 42 metri e profonda fino a 3 metri per creare un sentiero, una strada, un tunnel o un ponte. Può anche utilizzare questo potere per spazzare via impedimenti quali la neve o i detriti di una tempesta o di una frana. Può aumentare la lunghezza dell'area restringendola, per esempio larga 21 metri e lunga 84 metri o larga 3 metri e lunga 588 metri. Come l'incantesimo *muovere il terreno*, questo potere non infrange la superficie del terreno con violenza. La copre, invece, di creste e avvallamenti, mentre il terreno reagisce con fluidità fino a ottenere al risultato desiderato. Gli alberi, le strutture, le formazioni rocciose e così via non ne subiscono l'effetto, se non per i cambiamenti di altitudine e morfologia del terreno.

Proprietà: Il bastone di Fharlanghn, l'*Amico del viaggiatore*, è un'arma doppia. Entrambe le estremità hanno un bonus di potenziamento +5. Una estremità possiede la capacità speciale difesa, e l'altra la capacità velocità.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Fharlanghn ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Fharlanghn considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Fharlanghn può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 14 ore.

Sensi dell'area di influenza: Fharlanghn percepisce l'inizio o il termine di qualsiasi viaggio di 4,8 chilometri o più nell'istante in cui ciò avviene e conserva questa sensazione per quattordici settimane. Percepisce allo stesso modo la costruzione o la distruzione di qualsiasi strada, ponte, tunnel o veicolo.

Azioni automatiche: Fharlanghn può utilizzare Artigianato (lavorare pellami), Artigianato (lavori in muratura), Artigianato (carpenteria), Professione (cartografo), Professione (ingegnere), Professione (erborista), Professione (marinaio), Professione (scrivano) o Professione (geometra) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Fharlanghn può creare qualsiasi oggetto che sia in relazione col viaggio o il movimento in un piano, come gli *stivali molleggiati* o un *tappeto volante*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Fharlanghn fa poco uso degli avatar, preferendo vagare per il mondo di persona, anche se occasionalmente invia un avatar in aiuto di un viaggiatore o per accompagnare un grande esploratore in partenza per un viaggio.

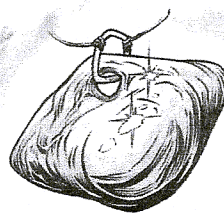
Avatar di Fharlanghn: Come Fharlanghn tranne per grado divino 7; CA 65 (contatto 45, colto alla sprovvista 48); Att +57/+52/+47/+42 mischia (1d6+12, *bastone ferrato difensivo+5*) e +57/+57/+52 mischia (1d6+8, *bastone ferrato della velocità+5*), oppure incantesimo +54 contatto in mischia o +64 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 28); TS Temp +48, Rifl +56, Vol +45; tutti i modificatori di abilità ridotti di 7.

Capacità divine primarie: Celerità Divina, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Formare Sentiero†, Iniziativa Suprema, Movimento Istantaneo, Piedi Doloranti, Scudo Divino, Traslazione. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

GARL GLITTERGOLD

Il Burlone, L'Attento Protettore, La Gemma Senza Prezzo, L'Arguto

Divinità Maggiore
Simbolo: Una pepita d'oro
Piano di residenza: Bytopia
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Gnomi, humour, acume, illusione, taglio delle gemme, gioiellieri
Seguaci: Gnomi, illusionisti, gioiellieri, burloni.
Allineamento dei chierici: CB, NB, LB
Domini: Bene, Inganno, Protezione
Arma preferita: Ascia da battaglia

Garl Glittergold, la divinità degli gnomi, ha le sembianze di uno gnomo bello e dalla pelle dorata, con gemme luccicanti in luogo degli occhi. È ben vestito, in genere con una giubba in seta con lunghe code e una calzamaglia di seta. Indossa sempre molti gioielli e ornamenti in oro.

Garl Glittergold scoprì gli gnomi e li guidò nel mondo. Da allora, è sempre stato il loro protettore. È ben conosciuto per gli scherzi e i dispetti che tira alle altre divinità, anche se non sempre le sue vittime la prendono sul ridere. Garl una volta ha fatto crollare la caverna di Kurtulmak, la divinità dei coboldi. Da allora, le due divinità sono acerrime nemiche.

Dogma

Garl promuove una dottrina di praticità temperata con humour. L'ignoranza e la compiacenza sono dannose, avverte Garl, e sprona il suo popolo a esplorare non solo il mondo intorno a loro ma nuovi modi di fare le cose. Garl enfatizza pure il cervello sopra i muscoli, e insegna che stordire o imbarazzare un nemico può essere tanto una vittoria come ucciderlo o catturarlo.

Clero e templi

I chierici di Garl servono come guardiani e maestri nelle comunità di gnomi. Mantengono una costante vigilanza contro le razze ostili (particolarmente i coboldi) e istruiscono i giovani con praticità terrena condita con lo humour. Questo approccio, dicono, tiene i giovani interessati e rende migliore il loro apprendimento.

I chierici di Garl conservano anche vasti archivi di incantesimi di illusione (di solito sotto forma di libri e pergamene), scherzi, progetti di trappole e storie. Più lunga ed esotica è una storia e meglio è, dicono i chierici, anche se non tutti sono d'accordo. Come il loro patrono, i chierici di Garl preferiscono i gioielli d'oro.

I chierici di Garl costruiscono pochi templi, preferendo invece elevare modesti santuari e cappelle ovunque gli gnomi vivano o si riuniscano. Questi santuari sono sempre costruiti per renderli sicuri contro le forze ostili e i chierici li adornano di bellissime cose. I santuari includono anche almeno una trappola progettata per affliggere i visitatori indesiderati. Questi congegni raramente sono letali e spesso bizzarri.

GARL GLITTERGOLD

Illusionista 12/Chierico 14/Ladro 16
Esterno Piccolo (Buono)
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 12d4+96 (Ill) più 14d8+112 (Chr) più 16d6+128 (Ldr) (912 pf)
Iniziativa: +16 (+12 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 15 m
CA: 84 (+1 taglia, +12 Des, +18 divina, +31 naturale, +12 deviazione)
Attacchi*: *Ascia da battaglia danzante tocco fantasma della velocità+5* +72/+72/+67/+62/+57 mischia; oppure incantesimo +66 di contatto in mischia o +72 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Ascia da battaglia danzante tocco fantasma della velocità+5* 1d8+14/x3; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (ascia da battaglia 22 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Illus. di D. Cramer

Attacchi speciali: Attacco furtivo +8d6 (48 danni), colpo incapacitante, tiro difensivo, eludere migliorato, scacciare non morti 15 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.

Qualità speciali: Tratti razziali gnomeschi, immunità divine, riduzione del danno 53/+4, resistenza al fuoco 38, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (tassi), trappole, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +2 contro trappole), RI 70, aura divina (28,8 km, CD 35).

Tiri salvezza*: Temp +59, Rifl +63, Vol +63. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.

Caratteristiche: For 22, Des 34, Cos 26, Int 42, Sag 30, Car 34.

Abilità*: Acrobazia +39, Alchimia +87, Artigianato (costruire trappole) +90, Artigianato (lavori in muratura) +51, Artigianato (metallurgia) +90, Artigianato (tagliare pietre preziose) +90, Artista della Fuga +49, Ascoltare +66, Camuffare +66, Cavalcare +, Cercare +80, Comunicazione Segreta +53, Concentrazione +74, Conoscenze (arcane) +66, Conoscenze (architettura e ingegneria) +72, Conoscenze (geografia) +49, Conoscenze (storia) +49, Conoscenze (religioni) +52, Decifrare Scritture +53, Diplomazia +80, Disattivare Congegni +73, Equilibrio +74, Falsificare +53, Intimidire +36, Intrattenere +53, Muoversi Silenziosamente +72, Nascondersi +93, Orientamento +47, Osservare +72, Percepire Inganni +70, Raccogliere Informazioni +49, Raggirare +89, Saltare +26, Sapienza Magica +99, Scalare +43, Scassinare Serrature +76, Scrutare +83, Svuotare Tasche +78, Utilizzare Corde +39, Valutare +76. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Creare Oggetti Meravigliosi, Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Forgiare Anelli, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato (Illusione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Illusione). Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità. Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Tratti razziali gnomeschi Visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro illusioni, bonus +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi, bonus di schivare +4 contro i giganti, lancia *luci danzanti*, *suono fantasma* e *prestidigitazione* 1 volta la giorno al 1° livello dell'incantatore.

Illus. di M. Cavotta

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Colpo Anatema (coboldi), Controllare Creature (gnomi), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Incantesimi da Mago Spontanei, Incantesimo Focalizzato Divino (Illusione), Metamagia Automatica (incantesimi da mago immobili), Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Metamagia Automatica (incantesimi da mago silenziosi), Padronanza Arcana, Oratoria Divina, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Senso della Battaglia, Vista Nitida.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +14 sul prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 18 volte al giorno.

Capacità magiche: Garl utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, anti-individuazione, aura sacra, barriera di lame, cambiare sembianze, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, confusione, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *fermare il tempo, fuorviare, immunità agli incantesimi, invisibilità, metamorfosi di un oggetto, parola sacra, protezione dagli elementi, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, schermo, scudo su altri, sfera prismatica,* , *visione falsa, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/7/7/6/6/4; CD base = 20 + livello dell'incantesimo, o 38 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 5/9/9/9/7/7/6; CD base = 25 + livello dell'incantesimo, o 43 + livello dell'incantesimo. Scuole proibite: Divinazione e Necromanzia

Proprietà: Garl brandisce *Arumdina*, un'*ascia da battaglia+5* con le capacità speciali tocco fantasma, velocità e danzante. *Livello dell'incantatore:* 25°; *Peso:* 3,15 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Garl ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Garl può vedere (utilizzando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Garl percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere degli gnomi diciotto settimane prima che accada e ne conserva la sensazione per diciotto settimane dopo il manifestarsi dell'evento. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta uno gnomo si interessi di humour, lanci illusioni o realizzi gioielli.

Azioni automatiche: Garl può utilizzare Artigianato (tagliare pietre preziose), Artigianato (metallurgia), Artigianato (lavori in muratura) o Artigianato (costruire trappole) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Garl può creare gemme magiche, come una *gemma della visione*, la varie *statuine del potere meraviglioso*, oggetti ingioiellati come l'*elmo della luminosità* e qualsiasi anello magico.

Avatar

Garl invia i suoi avatar per visitare le terre degli gnomi, attento ai problemi e aiutandoli negli scherzi e nell'artigianato. Ogni tanto invia i suoi avatar da qualche altra parte, solo per vedere coma va il resto del mondo e giocare scherzi a mortali troppo pretenziosi. Gli avatar di Garl in genere hanno le sembianze di gnomi, ma possono essere di qualsiasi sesso o sottorazza.

Avatar di Garl Glittergold: Come Garl tranne per grado divino 9; CA 66 (contatto 44, colto alla sprovvista 54); Att +63/+63/+58/+53/+48 mischia (1d8+14/x3, *ascia da battaglia danzante tocco fantasma della velocità+5*), oppure incantesimo +57 contatto in mischia o +63 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 61, aura divina (270 m, CD 26); TS Temp +50, Rifl +54, Vol +52; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Colpo Anatema (coboldi), Controllare Creature (gnomi), Esplosione Divina, Incantesimi da Mago Spontanei, Incantesimo Focalizzato Divino (Illusione), Metamagia Auto-

…tica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Oratoria Divina, Schivare Divino, Scudo Divino, Vista Nitida.

Capacità magiche: Livello di incantatore 19°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Garl, tranne per il fatto che la CD per i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione da chierico è 29 + il livello dell'incantesimo e la CD per gli incantesimi di illusione da mago è 34 + il livello dell'incantesimo.

GRUUMSH

Un Occhio, Colui-Che-Non-Dorme-Mai

Divinità Maggiore

Simbolo: Orbita vuota

Piano di residenza: Acheronte

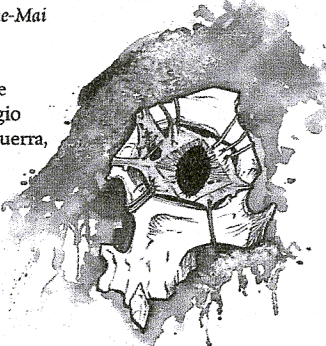
Allineamento: Caotico malvagio

Area di influenza: Orchi, guerra, territorio

Seguaci: Orchi, mezzorchi

Allineamento dei chierici: CM, CN, NM

Domini: Caos, Forza, Guerra, Male

Arma preferita: Lancia

Gruumsh, la divinità degli orchi, è caotico malvagio. Ha le sembianze di un orco corpulento in armatura completa nera. Ha un solo occhio senza palpebre. Cova un odio particolare per Corellon Larethian, Moradin e i loro seguaci. Nelle ere passate, Corellon Larethian cavò un occhio a Gruumsh in una battaglia. Alcuni chierici orchi contestano questo racconto, rivendicando che la divinità elfica rubò l'occhio perché non riusciva a sconfiggere Gruumsh in uno scontro leale.

Dogma

Gruumsh chiede ai suoi chierici di essere forti, di scartare i deboli dalle loro fila e di conquistare tutti i territori che considera giustamente appartenere loro (che significa praticamente tutti). Non tollera alcun segno di amicizia. La guerra senza fine è il suo credo, anche se Gruumsh non ha nulla da obiettare alla semplice colonizzazione se è possibile ottenerla.

Gruumsh disprezza qualsiasi cosa non che non sia un orco o di fattura orchesca ed è particolarmente disgustato dagli elfi (oltre al fatto dell'occhio). Prova gli stessi sentimenti per i nani, che contesero agli orchi il controllo delle montagne e vinsero; uno stato delle cose che Gruumsh ritiene solo temporaneo.

Clero e templi

I chierici di Gruumsh cercano di diventare i condottieri di guerra delle loro comunità o i consiglieri chiave di questi comandanti. Si occupano anche di estirpare i deboli e gli inadeguati. In genere indossano equipaggiamento da guerra.

Un tempio o santuario di Gruumsh si trova al centro di quasi ogni comunità di orchi. Tendono a essere luoghi oppressivi impregnati di fumo acre e dell'odore del sangue. I templi e i santuari più grandi hanno immancabilmente delle celle dove vengono tenute prigioniere le vittime dei sacrifici, e molti sono provvisti pure di un'area gladiatoria.

GRUUMSH

Guerriero 20/Chierico 9/Barbaro 9

Esterno Medio (Caotico, Malvagio, Orco)

Grado divino: 16

Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d10+220 (Grr) più 9d8+99 (Chr) più 9d12+99 (Bbr) (1.178 pf)

Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m (armatura completa, velocità base 21 m)

CA: 78 (+1 Des, +16 divina, +29 naturale, +13 armatura [*armatura completa fortificazione pesante+5*], +9 deviazione)

Attacchi*: *Lancia lunga caotica sacrilega affilata+5* +83/+78/+73/+68 mischia; oppure incantesimo +73 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.

Danni*: *Lancia lunga caotica sacrilega affilata+5* 1d8+50/18-20/x3; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (lancia lunga 58 punti).

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m (3 m con la lancia lunga)

Attacchi speciali: Intimorire non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.

Qualità speciali: Tratti razziali orcheschi, immunità divine, riduzione del danno 67/+5, immunità al fuoco, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, movimento veloce, ira 3 volte al giorno, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi), RI 48, aura divina (25,6 km, CD 35).

Tiri salvezza*: Temp +60, Rifl +54, Vol +56. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.

Caratteristiche: For 46, Des 25, Cos 33, Int 24, Sag 25, Car 29.

Abilità*: Artigianato (fabbricare armature) +84, Artigianato (fabbricare armi) +84, Artigianato (lavori in muratura) +55, Artigianato (metallurgia) +61, Ascoltare +60, Cercare +55, Concentrazione +62, Conoscenza delle Terre Selvagge +32, Conoscenze (arcane) +58, Conoscenze (religioni) +36, Conoscenze (storia) +46, Diplomazia +31, Intimidire +59, Nuotare +67, Osservare +57, Percepire Inganni +52, Raggirare +48, Saltare +62, Sapienza Magica +41, Scalare +62, Scrutare +46. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (lancia lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Correre, Creare Armi e Armature, Critico Migliorato (lancia lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (lancia lunga), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Tratti razziali orcheschi: Scurovisione, penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce brillante.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (lancia lunga), Avatar, Colpo Anatema (elfi), Colpo Anatema (nani), Colpo Distruttivo, Controllare Creature (orchi), Dominio Extra (Caos), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ferire Nemico, Mano della Morte, Nebbia della Guerra†, Padronanza Divina delle Battaglie, Riduzione del Danno Incrementata, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia lunga), Vita e Morte. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +9 alla For per 1 round) 16 volte al giorno; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Gruumsh utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contrastare elementi, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, influenza sacrilega, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, potere divino, protezione dal bene, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, veste magica.*

Ira: Per tutto il tempo in cui Gruumsh è in preda all'ira vanno considerati i seguenti cambiamenti: CA 76; pf 1.294; Att +85/+80/+75/+70 mischia (1d8+52/18-20/x3, *lancia lunga caotica sacrilega affilata+5*; massimo 60 danni); TS Temp +62, Vol +54; For 50, Cos 37; Nuotare +69, Saltare +64, Scalare +64. L'ira dura per 16 round dopodiché lo lascia sfinito per la durata dell'incontro.

Illus. di D. Cramer

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/7/6/4/3; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Nebbia della Guerra (capacità divina primaria unica): Gruumsh può generare una nube di acido fumo nero che si leva dal suo corpo in una propagazione del raggio di 9 metri, alta 3 metri. I suoi effetti sono altrimenti simili a quelli dell'incantesimo *nube mortale*. La CD del tiro salvezza contro questo effetto è 37.

Proprietà: Gruumsh impugna la *Lancia del Sangue*, una *lancia caotica sacrilega affilata+5* che infligge danni come una lancia lunga. La *Lancia del Sangue* può assumere qualsiasi taglia da mezza lancia a lancia lunga. Questo incrementa la portata di Gruumsh (per esempio, in forma di taglia Media Gruumsh ha una portata di 3 metri). Poiché la *Lancia del Sangue* ha una lunghezza variabile, Gruumsh può attaccare i nemici a lui adiacenti.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 4,05 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Gruumsh ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Gruumsh può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Gruumsh percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere degli orchi sedici settimane prima che ciò accada e ne conserva la sensazione per sedici settimane dopo il manifestarsi dell'evento. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta un orco si lanci in combattimento, faccia la guerra oppure conquisti o perda territorio.

Azioni automatiche: Gruumsh può utilizzare Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (metallurgia) o Artigianato (lavori in muratura) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può anche rompere un oggetto se la CD di rottura è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Gruumsh può creare armi e armature magiche.

Illus. di M. Cavotta & D. Cramer

Avatar

Gli avatar di Gruumsh sono sempre orchi massicci in armatura completa nera. Qualche volta hanno un singolo occhio senza palpebre, altre volte hanno l'orbita sinistra vuota. Gruumsh in genere non invia i suoi avatar da qualche parte se non sospetta macchinazioni contro gli orchi da parte di Corellon Larethian o un'altra divinità rivale.

Avatar di Gruumsh: Come Gruumsh tranne per grado divino 8; CA 62 (contatto 26, colto alla sprovvista 62); Att +75/+70/+65/+60 mischia (1d8+42 x3, *lancia lunga caotica sacrilega affilata+5*), oppure incantesimo +65 contatto in mischia o +54 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, RI 40, aura divina (240 m, CD 27); TS Temp +52, Rifl +46, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Arma Focalizzata Divina (lancia lunga), Colpo Anatema (elfi), Colpo Anatema (nani), Controllare Creature (orchi), Dominio Extra (Caos), Ferire Nemico, Nebbia della Guerra†, Padronanza Divina delle Battaglie, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia lunga). †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 20°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

Ira: Per tutto il tempo in cui l'avatar di Gruumsh è in preda all'ira vanno considerati i seguenti cambiamenti: CA 60; Att +77/+72/+67/+62 mischia (1d8+44/18-20/x3, *lancia lunga caotica sacrilega affilata+5*); TS Temp +54, Vol +46; Nuotare +61, Saltare +56, Scalare +56.

HEIRONEOUS

L'Invincibile

Divinità Intermedia

Simbolo: Pugno che stringe una saetta

Piano di residenza: Celestia

Allineamento: Legale buono

Area di influenza: Valore, cavalleria, giustizia, onore, guerra, audacia

Seguaci: Paladini, guerrieri, monaci, giudici, conestabili

Allineamento dei chierici: LB, LN, NB

Domini: Bene, Guerra, Legge

Arma preferita: Spada lunga

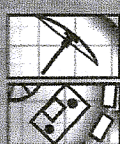
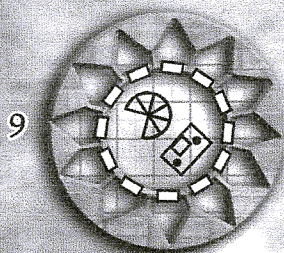
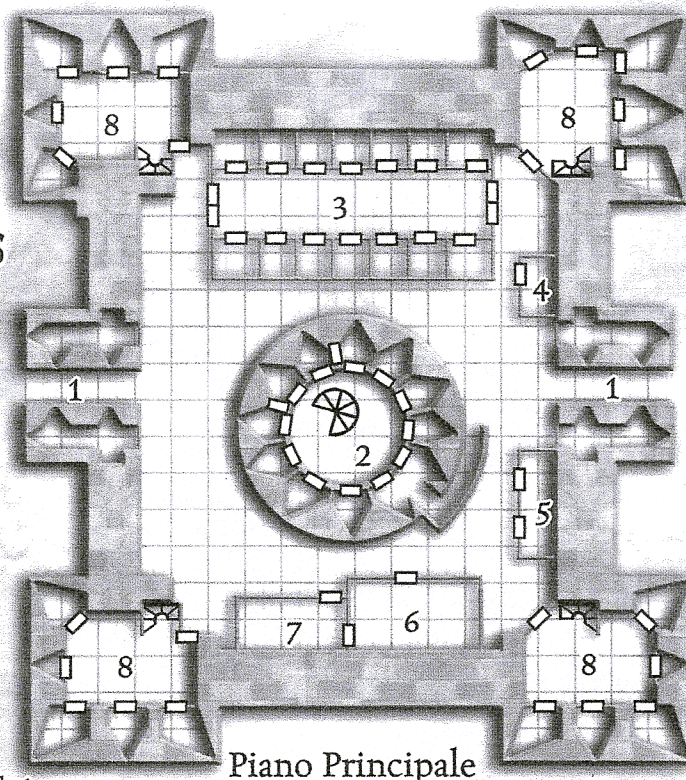
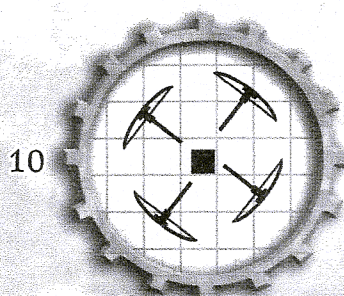
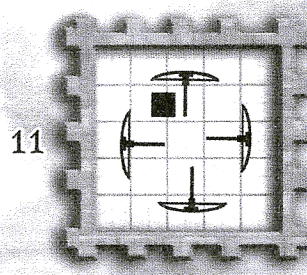
Heironeous, la divinità del valore, ha le sembianze di un uomo alto dalla pelle bronzea, capelli castani e occhi ambrati. Indossa una cotta di maglia di squisita fattura e impugna una spada lunga. Muove guerra contro il male di ogni sorta e specialmente contro il suo fratellastro e nemesi, Hextor

Dogma

Heironeous si aspetta che i suoi seguaci si attengano ai più elevati ideali di cavalleria e giustizia e che considerino le avversità come una sfida da affrontare e superare, proprio come il male dovrebbe essere sopraffatto. Il mondo è un posto pericoloso in cui coloro che combattono per la giustizia e proteggono i deboli e gli innocenti fronteggiano una serie infinita di sfide. Esorta i suoi seguaci ad agire sempre con onore, e a mantenere le virtù di giustizia e cavalleria con i fatti, non solo con le parole. Quelli che fronteggiano il pericolo con calma e fiducia prevarranno contro il male.

Clero e templi

La gerarchia religiosa di Heironeous è organizzata come un ordine militare. Ha una chiara catena di comando, linee di rifornimenti e armerie ben fornite.

I chierici di Heironeous combattono contro i seguaci di Hextor ogni volta che possono e passano il resto del tempo proteggendo le lande civilizzate dalle minacce del male. I chierici più anziani operano come giudici, strateghi e istruttori militari. La chiesa stessa è particolarmente militante, sempre facendosi paladina di una qualche causa o imbarcandosi in una crociata contro il male o l'ingiustizia. Anche se qualcuno trova i loro alti ideali e intensa devozione alla loro causa un poco intimidatoria, la chiesa di Heironeous è ampiamente ammirata. L'ammirazione deriva principalmente dai seguaci di Heironeous che combattono mali autentici, generalmente senza richiedere una ricompensa monetaria. "La gloria è la ricompensa per la sconfitta del male, la virtù è la ricompensa per attenersi ai precetti di Heironeous", dicono i chierici.

I chierici di Heironeous si oppongono ai chierici di Hextor dove e quando gli è possibile.

I templi di Heironeous hanno sempre un aspetto leggermente militare. Nelle aree non abitate servono da fortezze. Anche nelle aree civilizzate o urbane contengono larghi cortili erbosi in cui i soldati possano allenarsi.

HEIRONEOUS

Chierico 20/Paladino 20
Esterno Medio (Buono)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Chr) più 20d10+180 (Pal) (1.060 pf)

Iniziativa: +12, sempre per primo (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 89 (+8 Des, +15 divina, +28 naturale, +10 armatura [*cotta di maglia+5*], +7 scudo [*scudo grande di metallo+5*], +11 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga sacra tocco fantasma difensiva+5* +83/+78/+73/+68 mischia; oppure incantesimo +73 di contatto in mischia o +83 di contatto a distanza
Danni: *Spada lunga sacra tocco fantasma difensiva+5* 1d8+48/17-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Punire il male (+11 al tiro per colpire e +60 al tiro per i danni), scacciare non morti 14 volte al giorno (livello effettivo del chierico 38°), poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 65/+5, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, aura di coraggio, cavalcatura cavallo da guerra pesante celestiale, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, legame empatico con la cavalcatura, *imposizione delle mani*, *rimuovi malattie* 6 volte alla settimana, condividere incantesimi con la cavalcatura, RI 47, aura divina (450 m, CD 36).
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +55, Vol +54.
Caratteristiche: For 47, Des 27, Cos 28, Int 25, Sag 25, Car 33.
Abilità*: Addestrare Animali +49, Artigianato (fabbricare armature) +85, Artigianato (fabbricare armi) +85, Artigianato (metallurgia) +85, Ascoltare +45, Cavalcare (cavallo) +68, Concentrazione +64, Conoscenze (arcane) +65, Conoscenze (nobiltà e regalità) +45, Conoscenze (non morti) +42, Conoscenze (religioni) +85, Conoscenze (storia) +45, Diplomazia +91, Guarire +23, Osservare +45, Percepire Inganni +45, Sapienza Magica +52, Scrutare +42. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Schivare, Travolgere.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.
Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Avatar, Dono della Vita, Esplosione Divina, Imporre Cerca, Iniziativa Suprema, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Armature, Paladino Divino, Riduzione del Danno Incrementata, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga), Tempesta Divina, Vita e Morte.
Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.
Capacità magiche: Heironeous utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, arma magica, arma spirituale, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene e della legge), *ira dell'ordine, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, potere divino, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, scudo della legge, veste magica.*
Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.
Incantesimi da paladino al giorno: 5/5/5/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.
Cavalcatura speciale: In battaglia, Heironeous monta un cavallo da guerra pesante celestiale: la sua cavalcatura speciale. Le statistiche della creatura sono le seguenti:bestia magica Grande; DV 12d8+36; pf 73; Iniz +1; Vel 15 m; CA 24 (contatto 10, colto alla sprovvista 23); Att +14/+14 mischia (1d6+6, zoccoli), +9 mischia (1d4+3, morso); AS punire il male (1 volta giorno, +12 ai danni);QS Olfatto acuto, eludere migliorato, comandare equini 10 volte al giorno, RI 25; Al LB; TS Temp +11, Rifl +9, Vol +7; For 22, Des 13, Cos 17, Int 9, Sag 16, Car 6.
Abilità e talenti: Ascoltare +9, Osservare +9.

Illus. di W. Reynolds

Proprietà: Heironeous utilizza in battaglia la sua spada lunga, *Portagiustizia*. *Portagiustizia* è una *spada lunga+5* con le capacità speciali difensiva, sacra e tocco fantasma.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,7 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Heironeous ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Heironeous considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Heironeous può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Heironeous percepisce ogni atto di cavalleria, giustizia, onore o coraggio nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per quindici settimane.

Azioni automatiche: Heironeous può utilizzare Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (metallurgia) o Conoscenze (nobiltà e regalità) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Heironeous può creare armi, armature e oggetti magici che sostengano l'utilizzatore nelle avversità, come una *collana dell'adattamento*, un *anello di rigenerazione* o un *talismano della rimarginazione*, e oggetti che aiutino l'utilizzatore a restare moralmente ed eticamente costante, come un *filatterio della fedeltà*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Heironeous invia i suoi avatar per prevenire o riparare a gravi ingiustizie, per aiutare i mortali coraggiosi che combattono in disperato svantaggio e in ogni situazione in cui sospetta ci sia la mano di Hextor.

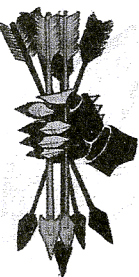
Avatar di Heironeous: Come Heironeous tranne per grado divino 7; CA 73 (contatto 36, colto alla sprovvista 65); Att +75/+70/+65/+60 mischia (1d8+40/17-20, *spada lunga sacra tocco fantasma difensiva+5*), oppure incantesimo +65 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 29, RI 39, aura divina (210 m, CD 28); TS Temp +48, Rifl +47, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Esplosione Divina, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Armature, Paladino Divino, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga).

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

HEXTOR

Campione del Male, Araldo degli Inferi, Flagello della Battaglia

Divinità Intermedia
Simbolo: Un pugno che stringe sei frecce
Piano di residenza: Acheronte
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Tirannia, guerra, discordia, massacri, conflitto, prestanza fisica
Seguaci: Guerrieri, monaci, conquistatori, tiranni
Allineamento dei chierici: LM, LN, NM
Domini: Distruzione, Guerra, Legge, Male
Arma preferita: Mazzafrusto

Hextor, la divinità della tirannia, qualche volta ha le sembianze di un bell'uomo dai capelli scuri e dalla pelle chiara (ed è spesso raffigurato in tal modo nel ruolo di divinità della buona salute). La maggior parte delle volte prende la forma di un orribile umanoide a sei braccia. In questa forma, usa un'arma differente in ogni mano e indossa una ferrea armatura a scaglie decorata con molti teschi.

Hextor è l'arcinemico di Heironeous, suo fratellastro e compagno come divinità guerriera.

Dogma

Hextor cerca di conquistare o distruggere chiunque si opponga a lui. Dice ai suoi seguaci che il mondo è un luogo oscuro e sanguinoso dove i forti regnano sui deboli, e il potere è l'unica ricompensa che valga qualcosa. La crudele e inflessibile ricerca dei propri obiettivi è l'unico percorso affidabile per il successo. L'ordine deve essere forgiato dal caos e la legge dall'anarchia. La tirannia porta l'ordine sul caos. I dissidenti devono essere oppressi o distrutti per non consentire all'anarchia di regnare.

Clero e templi

La setta di Hextor non è così riservata come altre religioni oscure. I templi di Hextor operano apertamente in molte città e i chierici vestono armature nere adornate di teschi o volti grigi.

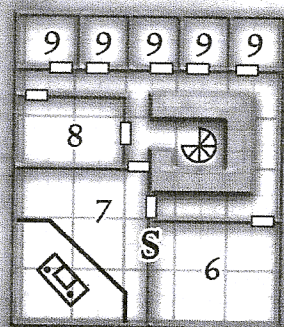
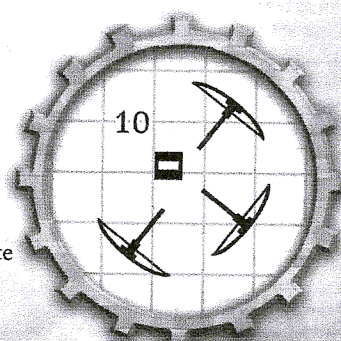
I chierici di Hextor pianificano costantemente o conducono attacchi contro i ribelli e i benefattori. Insultano i regnanti di buon cuore e i governi che sostengono le libertà personali e complottano continuamente per indebolire o rovesciare i regimi che gli paiono facili bersagli da conquistare. Quando non stanno combattendo attivamente o complottando, si tengono allenati nelle arti della guerra. Molti servono come generali, consiglieri militari o sostenitori di sovrani aggressivi e tiranni dal pugno di ferro.

I chierici di Hextor si oppongono ai chierici di Heironeous dove e quando gli è possibile.

I templi di Hextor sono sempre minacciose fortezze, costruite per impressionare la gente comune con il potere di Hextor. Molti dei suoi templi sono costruiti in luoghi che hanno visto molte grandi battaglie per il loro valore strategico.

Illus. di D. Cramer

HEXTOR

Chierico 20/Guerriero 20
Esterno Medio (Malvagio, Legale)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Chr) più 20d10+180 (Grr) (1.100 pf)
Iniziativa: +11, sempre per primo (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 78 (+7 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 armatura [*corazza a scaglie+5*], +9 deviazione)
Attacchi: *Mazzafrusto leggero legale sacrilego tocco fantasma+5* +74/+69/+64/+59 mischia, *spada lunga+5* +74/+69/+64 mischia, *ascia da battaglia+5* +74/+69/+64 mischia, *mazza pesante+5* +74/+69/+64 mischia, *piccone pesante+5* +74/+69/+64 mischia, *scimitarra+5* +74/+69/+64 mischia; oppure incantesimo +71 di contatto in mischia o +61 di contatto a distanza
Danni: *Mazzafrusto leggero legale sacrilego tocco fantasma+5* 1d8+25/19-20, *spada lunga+5* 1d8+15/17-20, *ascia da battaglia+5* 1d8+15/19-20/x3, *mazza pesante+5* 1d8+15/19-20, *piccone pesante+5* 1d6+15/19-20/x4, *scimitarra+5* 1d6+15/15-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Intimorire non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 47, aura divina (450 m, CD34).
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +54, Vol +54.
Caratteristiche: For 45, Des 25, Cos 32, Int 24, Sag 25, Car 29.
Abilità*: Addestrare Animali +70, Artigianato (fabbricare armature) +82, Artigianato (fabbricare armi) +82, Artigianato (metallurgia) +82, Ascoltare +50, Cavalcare (cavallo) +73, Concentrazione +49, Conoscenze (arcane) +68, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +45, Conoscenze (religioni) +68, Conoscenze (storia) +45, Diplomazia +72, Guarire +23, Osservare +50, Saltare +52, Sapienza Magica +45, Scalare +52, Scrutare +45. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Combattere con Più Armi, Combattere con Più Armi Migliorato*, Combattere con Più Armi Superiore*, Correre, Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Multidestrezza, Potere Divino, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata. *Questi due talenti permettono a Hextor di compiere tre attacchi con ogni arma secondaria che impugna.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Cambiare Forma (vedi sotto), Colpo Distruttivo, Dominio Extra (Distruzione), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Imporre Maledizione, Iniziativa Suprema, Ispirazione Divina (timore), Mano della Morte, Padronanza Divina delle Armature, Padronanza Divina delle Armi, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Tempesta Divina.

Cambiare Forma: La capacità Cambiare Forma permette a Hextor di variare tra una forma fondamentalmente umana e una a sei braccia. Le statistiche sopra presentate appartengono alla forma a sei braccia. In forma umana, Hextor ha solo due armi, in genere il mazzafrusto leggero e la mazza pesante.

Poteri di dominio: Punizione (+4 all'attacco e +20 al danno per un attacco con un'arma) 15 volte al giorno; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Hextor utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi della legge e del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il caos, colpo infuocato, contagio, creare non morti, dettame, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi il caos, evoca mostri* IX (solo come incantesimo della legge o del male), *ferire, frantumare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, ira dell'ordine, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, potere divino, protezione dal bene, protezione dal caos, scudo della legge, terremoto, veste magica.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: L'arma preferita di Hextor è il suo mazzafrusto leggero, *Carnefice*. Quest'arma è un *mazzafrusto leggero+5* con le capacità speciali legale, sacrilega e tocco fantasma.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,25 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Hextor ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Hextor considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Hextor può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Hextor può percepire qualsiasi atto di crudeltà, tirannia o ingiustizia nell'istante in cui viene commesso e conserva la sensazione per quindici settimane dopo che ciò è accaduto.

Azioni automatiche: Hextor può utilizzare Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (metallurgia) o Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Hextor può creare armi magiche, armature magiche e oggetti distruttivi come un *corno della distruzione*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Hextor invia i suoi avatar per annullare gesta benigne e assistere le conquiste epiche. Li invia anche in ogni luogo dove sospetta che la mano di Heironeous sia all'opera.

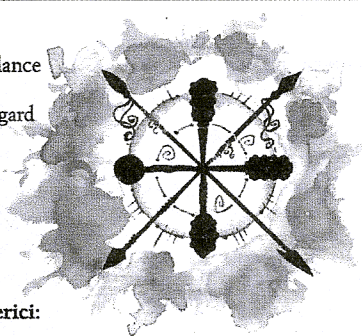
Avatar di Hextor: Come Hextor tranne per grado divino 7; Iniz +11; CA 62 (contatto 33, colto alla sprovvista 55); Att +66/+61/+56/+51 mischia (1d8+25, *mazzafrusto leggero legale sacrilego tocco fantasma+5*), +66/+61/+56 mischia (1d8+15/17-20, *spada lunga+5*), +66/+61/+56 mischia (1d8+15/19-20/x3, *ascia da battaglia+5*), +66/+61/+56 mischia (1d8+15/19-20, *mazza pesante+5*), +66/+61/+56 mischia (1d6+15/19-20/x4, *piccone pesante+5*), +66/+61/+56 mischia (1d6+15/15-20, *scimitarra+5*), oppure incantesimo +63 contatto in mischia o +53 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +50, Rifl +46, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Cambiare Forma, Dominio Extra (Distruzione), Imporre Maledizione, Ispirazione Divina (timore), Padronanza Divina delle Armature, Padronanza Divina delle Armi, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

KORD

Il Lottatore
Divinità Intermedia
Simbolo: Una stella di lance e mazze
Piano di residenza: Ysgard
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Forza, atletica, agonismo, risse, coraggio
Seguaci: Barbari, guerrieri, ladri, atleti
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Caos, Fortuna, Forza
Arma preferita: Spadone

Illus. di D. Cramer

Kord, divinità della forza, ha le sembianze di un enorme uomo muscoloso con lunghi capelli e barba rossi, indossa manopole di pelle di drago bianche, stivali blu e una cintura da combattimento di cuoio rosso. È un edonista, ed è famoso per intraprendere sfide fisiche di tutti i tipi per il solo divertimento di farlo. Si dice pure che abbia amoreggiato con bellissime donne umane, elfe o addirittura giganti, e si racconta di grandi eroi nati da queste relazioni. Combatte con il suo spadone intelligente *Kelmar* e quando viene ferito entra in un'intensa ira cruenta.

Dogma

Kord adora le sfide e le gare fisiche e promuove gli sport non letali come strumento per risolvere le dispute tra i suoi seguaci. I suoi insegnamenti dicono che i forti e i sani dovrebbero guidare i più deboli e che il coraggio è la più grande qualità che qualcuno possa avere, sovrano o cittadino che sia. Tutti dovrebbero disprezzare la codardia, Kord insegna.

Clero e templi

I chierici di Kord devono essere comandanti. Stimano la forza ma non la dominazione. Allenano le persone per farle diventare più forti, organizzano tornei d'atletica e partecipano a impegnative attività fisiche. Dubitare della loro prestanza fisica è un grave insulto e sono disposti a fare di tutto per dare prova delle loro abilità fisiche (anche se riconoscono la differenza tra sfida difficile e suicida). Preferiscono gli indumenti bianchi e rossi.

I templi di Kord tendono a essere spaziosi e ariosi. Includono sempre almeno una palestra e generalmente grandi bagni. Sono sempre forniti di campi adiacenti per le competizioni atletiche.

KORD

Guerriero 20/Barbaro 20
Esterno Medio (Caotico, Buono)
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d10+200 (Grr) più 20d12+200 (Bbr) (1.200 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m

CA: 68 (+8 Des, +14 divina, +27 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Kelmar* (*spadone+5*) +86/+81/+76/+71 mischia; oppure incantesimo +76 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza
Danni: *Kelmar* (*spadone+5*) 2d6+54/17-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 49/+4 (4/-), resistenza al fuoco 34, resistenza al sonoro 34, guarigione rapida 34, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, movimento veloce, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 46, aura divina (420 m, CD 33).
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +54, Vol +53.
Caratteristiche: For 55, Des 27, Cos 30, Int 24, Sag 24, Car 29.
Abilità*: Acrobazia +61, Addestrare Animali +43, Artista della Fuga +45, Ascoltare +64, Cavalcare (cavallo) +64, Cercare +54, Concentrazione +47, Conoscenza delle Terre Selvagge +51, Diplomazia +29, Equilibrio +26, Intimidire +45, Intrattenere +46, Muoversi Silenziosamente +48, Nascondersi +45, Nuotare +99, Orientamento +41, Osservare +57, Percepire Inganni +54, Raggirare +46, Saltare +103, Sapienza Magica +, Scalare +76, Utilizzare Corde +36. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Critico Migliorato (spadone), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (colpo senz'armi), Specializzazione in un'Arma (spadone), Spinta Migliorata.

Illus. di J. Easley

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spadone), Avatar, Benedizione Divina (Forza), Dominio Extra (Fortuna), Dono della Vita, Esplosione Divina, Forza Indomita, Guarigione Rapida Divina, Ira Divina, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Battaglie, Resistenza all'Energia Incrementata (sonoro), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Specializzazione Divina in un'Arma (spadone).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; ritira un dado 14 volte al giorno; impresa di forza 14 volte al giorno (bonus di potenziamento +14 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Kord utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 33 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, contrastare elementi, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o del caos), *forza straordinaria, frantumare, fuorviare, giusto potere, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, miracolo, parola del caos, parola sacra, pelle di pietra, protezione dagli elementi, protezione dal male, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, riflettere incantesimo, scudo entropico, spezzare incantamento, veste magica.*

Ira divina: Per tutto il tempo in cui Kord è in preda all'ira vanno considerati i seguenti cambiamenti: CA 63; pf 1.500; Att +91/+86/+81/+76 mischia (2d6+59/17-20, *spadone+5*); QS Resistenza al fuoco 44, resistenza al sonoro 44, RI 56; TS Temp +63, Vol +58; For 65, Cos 40; Concentrazione +52, Nuotare +104, Saltare +108, Scalare +81. L'ira può essere utilizzata 14 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a quando Kord la termina) e non lo lascia sfinito.

Proprietà: Lo spadone di Kord, *Kelmar*, è uno *spadone+5* di adamantio con la capacità speciale anatema dei draghi. *Kelmar* è intelligente, con punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma di 24. Può parlare e comunicare telepaticamente. Ha allineamento caotico buono e i seguenti poteri speciali, utilizzabili a volontà: individuazione dell'allineamento legale malvagio, *scopri trappole, individuazione del magico, localizza oggetto* (raggio di 36 metri), e *visione del vero*. Può anche utilizzare *individuazione dei pensieri* tre volte al giorno. *Kelmar* ha lo scopo specifico di uccidere i draghi legali malvagi. Quando la spada colpisce un drago di questo tipo, il drago deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) o morire.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 6,75 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Kord ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Kord considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Kord può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 14 ore.

Sensi dell'area di influenza: Kord percepisce qualsiasi atto di coraggio nell'istante in cui viene compiuto e ne conserva la sensazione per quattordici settimane. È allo stesso modo consapevole di qualsiasi competizione atletica e affermazione superlativa di resistenza o potenza fisica (come scalare una montagna).

Azioni automatiche: Kord può utilizzare qualsiasi abilità legata alla Forza o alla Destrezza come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Per utilizzare un'abilità come un'azione gratuita, Kord deve possedere gradi nell'abilità, oppure essa deve poter essere utilizzata senza addestramento. Kord non può com-

piere come azione gratuita alcuna azione che costituisce un'azione di movimento o parte di un movimento. Allo stesso modo, Kord può compiere come azione gratuita qualsiasi cosa che potrebbe essere portata a termine come una semplice prova di Forza o Destrezza. Per esempio, Kord può sfondare una porta o fare un nodo come azione gratuita, ma non può saltare, scalare o nuotare come azione gratuita poiché le ultime tre sono tutte azioni di movimento. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Kord può creare armi magiche semplici o da guerra e oggetti non scritti che potenzino le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Kord fa poco uso degli avatar, preferendo sperimentare il mondo di persona, anche se invia occasionalmente un avatar per congratularsi con un atleta o un avventuriero che abbia appena conseguito un qualche epico traguardo, o per patrocinare una gara per garantirne la sua regolarità.

Avatar di Kord: Come Kord tranne per grado divino 7; CA 54 (contatto 34, colto alla sprovvista 54); Att +79/+74/+69/+64 mischia (2d6+47/19-20, *spadone+5*), oppure incantesimo +69 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +51, Rifl +47, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 7.

Capacità divine primarie: Arma Focalizzata Divina (spadone), Dominio Extra (Fortuna), Forza Indomita, Guarigione Rapida Divina, Ira Divina, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Battaglie, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (spadone).

Ira Divina: Per tutto il tempo in cui l'avatar di Kord è in preda all'ira vanno considerati i seguenti cambiamenti: CA 49; pf 1.500; Att +84/+79/+74/+69 mischia (2d6+52/19-20, *spadone+5*); QS Resistenza al fuoco 37, RI 49; TS Temp +56, Vol +51; For 65, Cos 40; Concentrazione +45, Nuotare +97, Saltare +101, Scalare +74. L'ira può essere utilizzata 7 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a quando l'avatar di Kord la termina) e non lo lascia sfinito.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

KURTULMAK

Spaccagnomi, La Sentinella
Divinità Intermedia
Simbolo: Teschio di gnomo
Piano di residenza: Baator
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Coboldi, trappole, miniere, guerra
Seguaci: Coboldi
Allineamento dei chierici: LM, LN, NM
Domini: Fortuna, Inganno, Legge, Male
Arma preferita: Lancia

Kurtulmak, la divinità dei coboldi, ha le sembianze di un coboldo particolarmente grande. È alto all'incirca un metro e mezzo, con pelle squamosa screziata di nero e verde. La sua coda di topo è lunga e termina con un pungiglione dall'aspetto maligno.

Kurtulmak ha insegnato ai coboldi l'arte di scavare tunnel, tendere imboscate e costruire trappole. Garl Glittergold, la divinità degli gnomi, ha fatto crollare la caverna di Kurtulmak per scherzo. L'evento ha ferito l'orgoglio di Kurtulmak su due fronti, poiché si considerava sia un esperto imbroglione sia un minatore senza pari. Da allora Kurtulmak ha odiato Garl e tutti gli gnomi. Kurtulmak detesta essere superato in qualsiasi modo, specialmente se con un metodo frivolo come un'illusione o una burla. È terribilmente rancoroso.

Dogma

Kurtulmak è una divinità selvaggia sempre attenta agli eventi sul Piano Materiale e ansiosa di assicurare ogni vantaggio per il suo popolo. Insegna ai coboldi che le battaglie leali sono per gli sciocchi o per gli sfortunati. È meglio fuggire e combattere ancora piuttosto che essere sconfitti, e nessuna battaglia è veramente persa se almeno un coboldo è vivo. La vendetta è dolce, dice Kurtulmak, anche quando prende anni per compiersi. Kurtulmak insegna pure al suo popolo che una mente sveglia, un buon piano e un'imboscata ben preparata sono molto meglio di un forte braccio.

Clero e templi

I chierici di Kurtulmak guidano le truppe in guerra e nei saccheggi, si incaricano delle difese della tribù (specialmente la costruzione delle trappole) e supervisionano tutte le operazioni di scavo della

tribù. Altri guidano le spedizioni per esplorare nuove aree e sondano gli insediamenti di nani e gnomi per scovare debolezze che i coboldi possano sfruttare.

Nessuna comunità di coboldi è completa senza un tempio o santuario di Kurtulmak. Generalmente sono scavati nella solida roccia e accessibili attraverso stretti e contorti cunicoli protetti con trappole. All'interno, un tempio di Kurtulmak è angusto e decorato con ammassi di teschi di gnomi.

Illus. di B. Snoddy w/J. Norman

KURTULMAK

Guerriero 16/Chierico 8/Ladro 8/Stregone 8
Esterno Medio (Malvagio, Legale)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 16d10+160 (Grr) più 8d8+80 (Chr) più 8d6+80 (Ldr) più 8d4+80 (Str) (1.064 pf)
Iniziativa: +21, sempre per primo (+17 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 79 (+17 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Lancia corta legale sacrilega affilata+5* +68/+63/+58/+53 mischia, pungiglione +68 mischia; oppure incantesimo +62 di contatto in mischia o +72 di contatto a distanza
Danni: *Lancia corta legale sacrilega affilata+5* 1d8+17/18-20/x3, pungiglione 1d4+5 più veleno/19-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, intimorire non morti 12 volte al giorno, attacco furtivo +4d6.
Qualità speciali: Tratti razziali dei coboldi, immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, guarigione rapida 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (topi), eludere, trappole, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi), RI 47, aura divina (450 m, CD 33).
Tiri salvezza: Temp +57, Rifl +66, Vol +56.
Caratteristiche: For 25, Des 45, Cos 31, Int 29, Sag 24, Car 29.
Abilità*: Artigianato (metallurgia) +77, Artigianato (costruire trappole) +89, Artigianato (lavori in muratura) +77, Artista della Fuga +66, Ascoltare +63, Camuffare +69, Concentrazione +47, Conoscenze (arcane) +46, Conoscenze (architettura e ingegneria) +47, Conoscenze (geografia) +47, Diplomazia +28, Disattivare Congegni +58, Equilibrio +43, Intimidire +35, Muoversi Silenziosamente +75, Nascondersi +63, Nuotare +41, Osservare +52, Percepire Inganni +40, Professione (minatore) +69, Raggirare +35, Saltare +41, Sapienza Magica +46, Scalare +52, Scassinare Serrature +66, Scrutare +43, Svuotare Tasche +39, Valutare +35. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Arma Focalizzata (pungiglione), Arma Preferita (pungiglione), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (lancia corta), Critico Migliorato (pungiglione), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (lancia corta), Specializzazione in un'Arma (pungiglione), Spinta Migliorata, Volontà di Ferro.

Tratti razziali dei coboldi: Scurovisione, penalità di -1 ai tiri per colpire sotto la luce brillante.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Artigianato [costruire trappole]), Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Colpo Anatema (gnomi), Controllare Creature (coboldi), Crescita di Creature (coboldi), Dominio Extra (Legge), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ferire Nemico, Guarigione Rapida Divina, Iniziativa Suprema, Mano della Morte, Schivare Divino, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Tunnel†. †Capacità unica, descritta di seguito.

Veleno: Pungiglione, tiro salvezza sulla Tempra (CD 65); danno iniziale e secondario 2d6 danni temporanei alla Costituzione.

Poteri di dominio: Ritirare un dado appena lanciato 15 volte al giorno; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Kurtulmak utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi della legge e del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, anti-individuazione, aura sacra, aura sacrilega, blasfemia, blocca mostri, calmare emozioni, cambiare sembianze, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il caos, confusione, creare non morti, dissacrare, dettame, dissolvi il bene, dissolvi il caos, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge o del male), *fermare il tempo, fuorviare, ira dell'ordine, libertà di movimento, influenza sacrilega, invisibilità, metamorfosi di un oggetto, miracolo, protezione dagli elementi, protezione dal bene, protezione dal caos, riflettere incantesimo, schermo, scudo della legge, scudo entropico, spezzare incantamento, visione falsa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/6/6/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/8/7/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*animare corde, caduta morbida, individuazione delle porte segrete, ritirata rapida, unto*; 2°-*nube di nebbia, polvere luccicante, vedere invisibilità*; 3°-*distorsione, nube maleodorante*; 4°-*invisibilità migliorata.*

Tunnel (capacità divina primaria unica): Concentrandosi, Kurtulmak può scavare un tunnel attraverso detriti, argilla, sabbia o roccia lungo fino a 45 metri e ampio fino a 3 metri. Il tunnel inizia dove si trova Kurtulmak e si estende nella direzione da lui indicata. Per ogni minuto di concentrazione, il tunnel è 4,5 metri più lungo. Questo potere è simile all'incantesimo *passapareti* tranne per il fatto che il tunnel creato è permanente. Kurtulmak può utilizzare questo potere per scavare pozzi, ma così facendo vi sprofonda lentamente.

Proprietà: L'arma personale di Kurtulmak è *Punginemici*, una *lancia corta+5* con le capacità speciali legale, sacrilega e affilata.
Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Kurtulmak ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Kurtulmak considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Kurtulmak può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Kurtulmak percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei coboldi nell'istante in cui accade e ne conserva la sensazione per quindici settimane. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta un coboldo scavi un tunnel, costruisca trappole o sia impegnato in guerra.

Azioni automatiche: Kurtulmak può utilizzare Artigianato (metallurgia), Artigianato (lavori in muratura), Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (geografia) o Professione (minatore) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può utilizzare Artigianato (costruire trappole) come azione gratuita se la CD dell'azione è 35 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Kurtulmak può creare armature leggere, armi semplici o da guerra (di taglia Media o più piccole), oggetti che intrappolano le creature, come una *corda per intralciare*, oggetti che aumentino la velocità di movimento, come gli *stivali molleggiati* e una *pozione di velocità*, e gli oggetti che abbiano effetto o spostino la terra, come un *bastone di terra e pietra*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Kurtulmak gli assomigliano. Li invia per assistere i coboldi in saccheggi o battaglie importanti e per contrastare l'interferenza di altre divinità, specialmente Garl Glittergold, negli affari dei coboldi.

Avatar di Kurtulmak: Come Kurtulmak tranne per grado divino 7; CA 63 (contatto 43, colto alla sprovvista 63); Att +60/+55/+50/+45 mischia (1d8+17/18-20/x3, *lancia corta legale sacrilega affilata+5*), +60 mischia (1d4+5 più veleno/19-20, pungiglione) oppure incantesimo +54 contatto in mischia o +64 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 25); TS Temp +49, Rifl +58, Vol +48; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Artigianato [costruire trappole]), Alterare Taglia, Colpo Anatema (gnomi), Controllare Creature (coboldi), Crescita di Creature (coboldi), Dominio Extra (Legge), Scudo Divino, Tunnel†. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

LOLTH

Regina dei Drow, La Dea Ragno, Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache

Divinità Intermedia
Simbolo: Ragno nero con la testa di una drow
Piano di residenza: L'Abisso
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Drow, ragni, male, oscurità
Seguaci: Drow
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Caos, Distruzione, Inganno, Male
Arma preferita: Frusta

Lolth ha le sembianze di una bellissima e alta drow o di un ragno nero con la testa di una drow. Mantiene un regno tirannico e spietato sui drow, dominandoli attraverso la combinazione del terrore e la promessa di potere.

È stata lei la prima a spargere il seme del male tra gli elfi ed è stata lei a guidare i drow a staccarsi dal resto della società elfica e a condurli nel sottosuolo. I drow si fanno beffe di qualsiasi tentativo di fargli notare che furono banditi dalla superficie. Ciononostante, Lolth ha giurato vendetta contro Corellon Larethian e la sua gente.

Dogma

Lolth mette costantemente i drow l'uno contro l'altro. Proclama di fare ciò per estirpare i deboli e rendere forte la razza, ma è una divinità crudele e capricciosa a cui piace vedere le sofferenze degli altri. È attenta a prevenire dissidi aperti o su larga scala tra i drow. Non tollera le campagne di angherie o gli attriti tra gruppi di drow, ma autorizza gli attacchi soverchianti, veloci e ben pianificati.

Lolth si attende che i drow siano scaltri, calcolatori e coscienti dei pericoli e delle opportunità che li circondano. Non ha spazio per il sentimento, la debolezza o l'amore. Si aspetta che i drow dominino il Sottosuolo (il reame sotterraneo), eliminando nemici che sono abbastanza deboli per essere distrutti e che attendano il momento giusto prima di attaccare altri nemici. Infine, si aspetta che invadano e conquistino finalmente la superficie, non per colonizzarla ma per sconfiggere Corellon Larethian e gli elfi di superficie.

Clero e templi

Lolth domina il suo popolo attraverso il suo clero, composto esclusivamente di femmine e organizzato in casate nobili costituite da chieriche imparentate tra loro. Le chieriche più anziane governano la casata, mente le più giovani seguono in ordine d'età. Ogni casata include pure drow non chierici imparentati per sangue o matrimonio. Le chieriche servono come sovrani assoluti nel nome di Lolth. Sono le comandanti, la polizia, le giurie e le carnefici della società drow.

Quasi ogni casa drow ha almeno un piccolo santuario a Lolth, anche solo una statua di ragno o un modesto altare. I templi più grandi di Lolth sono generalmente costruiti a forma di ragno. Servono da luogo d'incontro, sacrificale e di intrattenimento per le drow di alto livello sociale.

LOLTH

Chierica 20/Guerriera 10/Maga 10
Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+120 (esterno) più 20d8+120 (Chr) più 10d10+60 (Grr) più 10d4+60 (Mag) (820 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 18 m, scalare 9 m
CA: 73 (+9 Des, +15 divina, +28 naturale, +11 deviazione)
Attacchi: Morso +65 mischia o *pugnale caotico sacrilego tocco fantasma+5* +67/+62/+57/+52 mischia o *frusta caotica sacrilega tocco fantasma+5* +70/+65/+60/+55 a distanza; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +66 di contatto a distanza
Danni: Morso 1d6+12/19-20 o *pugnale caotico sacrilego tocco fantasma+5* 1d4+12/19-20 o *frusta caotica sacrilega tocco fantasma+5* 1d2+7; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, veleno, intimorire non morti 14 volte la giorno.
Qualità speciali: Tratti razziali drow, immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (ragni), RI 67, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +56, Vol +62.
Caratteristiche: For 24, Des 29, Cos 22, Int 41, Sag 41, Car 32.
Abilità*: Acrobazia +54, Alchimia +69, Artigianato (tessitura) +93, Artista della Fuga +52, Ascoltare +70, Camuffare +77, Cercare +75, Concentrazione +84, Conoscenze (arcane) +93, Conoscenze (dei piani) +66, Conoscenze (religioni) +89, Conoscenze (storia) +66, Diplomazia +54, Equilibrio +28, Intimidire +55, Muoversi Silenziosamente +61, Nascondersi

Illus. di D. Cramer

+81, Nuotare +45, Osservare +77, Percepire Inganni +68, Raccogliere Informazioni +49, Raggirare +83, Saltare +39, Sapienza Magica +93, Scalare +43, Scrutare +83, Valutare +50. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (frusta), Arma Focalizzata (morso), Arma Preferita (morso), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (morso), Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Maestria, Maestria Superiore, Mescere Pozioni, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Specializzazione in un'Arma (frusta), Specializzazione in un'Arma (morso).

Tratti razziali drow: Bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento, scurovisione, diritto ad una prova di Cercare quando passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se le stesse effettivamente cercando, bonus razziale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o capacità magiche, cecità alla luce (ceca per 1 round per inaspettata esposizione a una forte luce, penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e alle prove se agisce in piena luce.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Cambiare Forma (vedi sotto), Controllare Creature (drow), Crescita di Creature (ragni), Dominio Extra (Distruzione), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Incantesimi da Mago Spontanei, Mano della Morte, Padronanza Arcana, Parlare con le Creature (parassiti), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Richiamare Creature (parassiti), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Cambiare Forma: Questo potere permette a Lolth di variare tra la sua forma drow e quella di ragno.

Veleno: Le creature colpite dai morsi di Lolth in forma di ragno subiscono 3d6 danni temporanei alla Forza a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 41. Dopo 1 minuto, le creature devono effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 41 o subire altri 3d6 danni temporanei alla Forza.

Ragnatela: In forma di ragno, Lolth può produrre una ragnatela otto volte al giorno. Può lanciare la ragnatela come una rete o creare strati di tela appiccicosa quadrati con un lato di massimo 18 metri, come un ragno mostruoso (vedi il *Manuale dei Mostri*). La ragnatela di Lolth ha CD 47 per le prove di Artista della Fuga, CD 53 per romperla e 33 punti ferita per sezione di lato 1,5 metri.

Inoltre, la ragnatela di Lolth è tossica.Tutte le creature che toccano la ragnatela (eccetto Lolth e i ragni) subiscono 1d6 danni temporanei alla Forza a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 31). Dopo 1 minuto, le creature avvelenate devono effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 31) o subire altri 1d6 danni temporanei alla Forza.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; punizione (+4 all'attacco e +20 al danno per un attacco con un'arma) 15 volte al giorno; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Lolth utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, anti-individuazione, aura sacrilega, blasfemia, cambiare sembianze, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, contagio, confusione, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *ferire, fermare il tempo, frantumare, fuorviare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invisibilità, mantello del caos, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, parola del caos, protezione dal bene, protezione dalla legge, schermo, terremoto, visione falsa.*

In quanto drow, Lolth possiede anche la capacità di utilizzare *luci danzanti, oscurità* e *luminescenza* 1 volta la giorno, livello dell'incantatore 60°.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/8/8/7/6/5; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Lolth ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Lolth considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Lolth può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. La visione di Lolth penetra pure l'oscurità magica. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Lolth percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei drow nell'istante in cui accade e ne conserva la sensazione per quindici settimane. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta un drow faccia la guerra o commetta violenza su un altro drow.

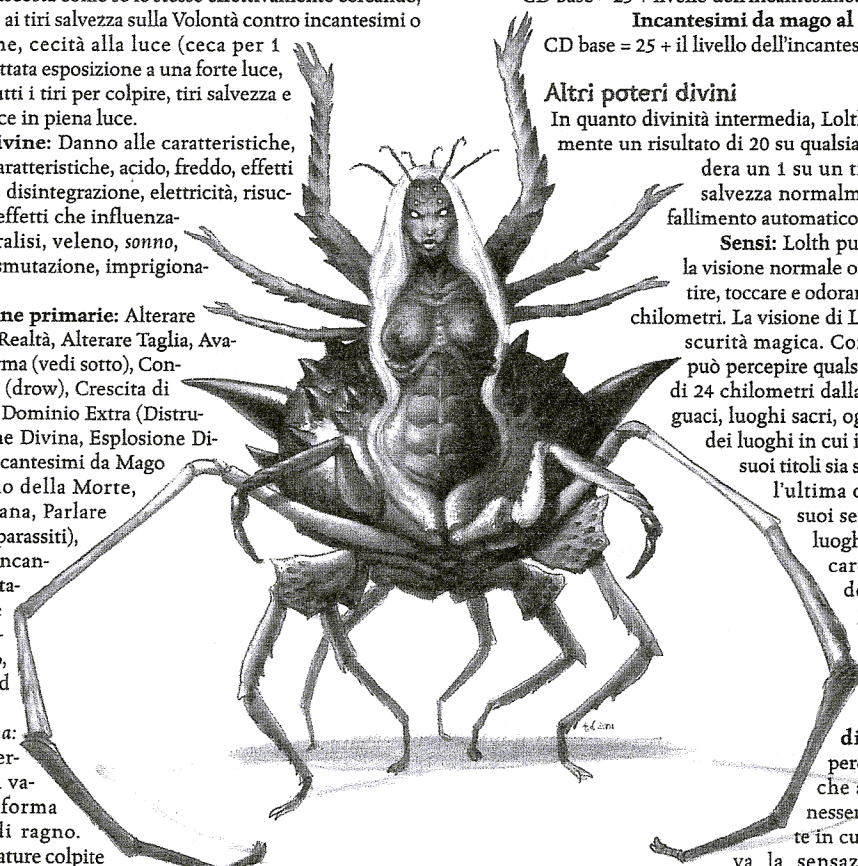
Azioni automatiche: Lolth può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può utilizzare anche Nascondersi come azione gratuita. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Lolth può creare armature leggere o magiche, armi semplici o da guerra, oggetti che creano oscurità, come una pergamena di *oscurità* o una *bacchetta di oscurità profonda*, oggetti di divinazione, come una *sfera di cristallo*, e oggetti che camuffano l'utilizzatore, come un *cappello del camuffamento*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Lolth spesso invia i suoi avatar per controllare le sue chieriche e intimidire i suoi nemici.

Avatar di Lolth: Come Lolth tranne per grado divino 7; CA

Illus. di T. Diterlizzi

56 (contatto 37, colto alla sprovvista 47); Att +57 mischia (1d6+12/19-20, morso), o +59/+54/+49/+44 mischia (1d4+12/19-20, *pugnale caotico sacrilego tocco fantasma+5*), o +62/+57/+52/+47 mischia (1d2+7, *frusta caotica sacrilega tocco fantasma+5*), oppure incantesimo +56 contatto in mischia o +58 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 59, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +45, Rifl +48, Vol +54; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Veleno: Come Lolth, tranne CD 33.

Ragnatela: Come Lolth, tranne per il fatto che la ragnatela ha CD 39 per le prove di Artista della Fuga, CD 45 per romperla e 25 punti ferita per sezione di lato 1,5 metri. La CD per il tiro salvezza contro il veleno della ragnatela è 23.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Cambiare Forma, Dominio Extra (Distruzione), Esplosione Divina, Mano della Morte, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Richiamare Creature (parassiti), Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

MORADIN

Lo Spirito Forgiatore, Padre dei Nani, Il Padre di Tutti, Il Creatore

Divinità Maggiore

Simbolo: Incudine e martello

Piano di residenza: Celestia

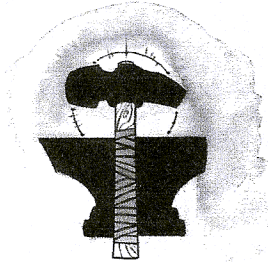
Allineamento: Legale buono

Area di influenza: Nani, creazione, fabbri, ingegneria, guerra

Seguaci: Nani, lavoratori del metallo

Allineamento dei chierici: LB, LN, NB

Domini: Bene, Legge, Protezione, Terra

Arma preferita: Martello da guerra

Moradin, la divinità dei nani, solitamente ha le sembianze di un nano dalla faccia severa e dalla corporatura possente. La parte superiore del suo corpo è particolarmente robusta, con un ampio torace, spalle larghe e braccia cordonate di grossi muscoli. Ha chioma e barba nere e fluenti, e indossa sempre un'armatura completa. Porta uno scudo e un martello da guerra. Moradin ha forgiato i primi nani dal metallo e dalle gemme e vi ha insufflato la vita.

Dogma

Moradin è un inflessibile difensore del popolo nanico che ha creato e dei principi della legge e del bene. Insegna il valore del bene duraturo, della lealtà al clan, al capo e al popolo e a fronteggiare le avversità con stoica tenacia. Non tollera alcuna insinuazione di male tra i nani; è stato lui a scacciare i derro e i duergar al di fuori della comunità dei nani. È l'influenza di Moradin che guida i nani all'eccellenza nell'artigianato e all'incrollabile difesa di ciò che è loro.

Clero e templi

I chierici di Moradin sono incaricati di mantenere e avanzare la razza dei nani in tutti i percorsi della vita. Compiono un gran numero di cerimonie (matrimoni, benedizioni dei neonati, incoronazioni di monarchi e simili). Educano i giovani, sistemano le difese della comunità e sponsorizzano le spedizioni per insediare nuove terre. Conservano anche genealogie dettagliate e archivi storici.

Ogni tempio o santuario di Moradin comprende un'incudine e una forgia che i chierici tengono perennemente accesa. L'incudine può essere una semplice decorazione o parte di una fucina funzionante, ma spesso serve come altare del tempio.

MORADIN

Guerriero 20/Esperto 14/Chierico 15

Esterno Medio (Buono, Legale)

Grado divino: 19

Dadi Vita: 20d8+260 (esterno) più 20d10+260 (Grr) più 14d6+182 (Esp) più 15d8+195 (Chr) (1.461 pf)

Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 18 m, scavare 18 m

CA: 91 (+1 Des, +19 divina, +32 naturale, +13 armatura [*armatura completa+5*], +7 scudo [*scudo grande di metallo+5*], +9 deviazione)

Attacchi*: *Martello da guerra da lancio ritornante legale sacro+5* +92/+87/+82/+77 mischia o *martello da guerra da lancio ritornante legale sacro+5* +81 a distanza; oppure incantesimo +82 di contatto in mischia o +71 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.

Danni*: *Martello da guerra da lancio ritornante legale sacro+5* 1d8+44/x3; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (martello da guerra 52 punti).

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.

Qualità speciali: Tratti razziali nanici, immunità divine, riduzione del danno 73/+5, guarigione rapida 39, resistenza al fuoco 39, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 30,4 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 71, aura divina (30,4 km, CD 37).

Tiri salvezza*: Temp +70, Rifl +64, Vol +64. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.

Caratteristiche: For 46, Des 24, Cos 36, Int 24, Sag 28, Car 29.

Abilità*: Artigianato (fabbricare armature) +72, Artigianato (fabbricare armi) +72, Artigianato (lavori in muratura) +74, Artigianato (metallurgia) +74, Artigianato (tagliare pietre preziose) +72, Ascoltare +46, Cercare +51, Concentrazione +74, Conoscenze (arcane) +55, Conoscenze (architettura e ingegneria) +37, Conoscenze (religioni) +55, Conoscenze (storia) +31, Diplomazia +32, Intimidire +30, Osservare +30, Percepire Inganni +51, Professione (architetto) +74, Professione (birraio) +74, Professione (conciatore) +74, Professione (ingegnere) +74, Professione (minatore) +74, Raggirare +39, Sapienza Magica +67, Scrutare +60, Valutare +37. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Forgiare Anelli, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (martello da guerra), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Tratti razziali nanici: Bonus +1 ai tiri per colpire orchi e goblinoidi; bonus +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus di schivare +4 contro i giganti; scurovisione; esperto minatore (bonus razziale +2 alle prove per individuare strane opere in muratura; può effettuare una prova di cercare per strane opere in muratura come se stesse attivamente cercando quando si trova entro 3 metri da essa e può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri; intuire la profondità); bonus razziale +2 alle prove di Valutare, Artigianato o Professione inerenti a oggetti in pietra o metallo.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (martello da guerra), Avatar, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (nani), Creare Artefatti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Legge), Dono della Vita, Esplosione Divina, Guari-

Illus. di D. Cramer

gione Rapida Divina, Padronanza dell'Artigianato, Padronanza Divina della Terra, Padronanza Divina delle Battaglie, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Riduzione del Danno Incrementata, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (martello da guerra).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (il bersaglio toccato ottiene un bonus di resistenza +15 al tiro salvezza successivo, durata massima 1 ora) 19 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'aria, oppure intimorire o comandare le creature della terra 19 volte al giorno.

Capacità magiche: Moradin utilizza queste capacità come un incantatore di 29° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 30° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, ammorbidire terra e pietra, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, corpo di ferro, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene e della legge), *ira dell'ordine, immunità agli incantesimi, muro di pietra, parola sacra, pelle di pietra, pietra magica, protezione dagli elementi, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, rocce aguzze, santuario, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, terremoto, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/8/8/7/7/5/4/3; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Moradin impugna il *Martello delle Anime*, un *martello da guerra+5* con le capacità speciali sacra, legale, ritornante e da lancio.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 3,6 kg.

Illus. di A. Swekel & D. Cramer

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Moradin ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Moradin può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 19 ore.

Sensi dell'area di influenza: Moradin percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei nani diciannove settimane prima che ciò accada e ne conserva la sensazione per diciannove settimane dopo il manifestarsi dell'evento. È allo stesso modo cosciente ogniqualvolta un nano si interessi di arti o nell'artigianato, sia impegnato in guerra.

Azioni automatiche: Moradin può utilizzare qualsiasi abilità di Artigianato, anche quelle in cui non possiede gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Moradin può creare armi magiche semplici o da guerra, armature e arnesi magici, come una *zappa dei titani.*

Avatar

Gli avatar di Moradin generalmente gli somigliano, ma qualche volta prendono la forma di elementali della terra, xorn o membri di qualche sottorazza nanica. Moradin invia i suoi avatar nei territori dei nani per tenere un occhio discreto sugli artigiani e i capi e per fare la guardia contro l'interferenza di Gruumsh o di divinità di altre razze sotterranee.

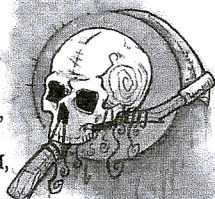
Avatar di Moradin: Come Moradin tranne per grado divino 9; CA 71 (contatto 29, colto alla sprovvista 70); Att +82/+77/+72/+67 mischia (1d8+34/x3, *martello da guerra+5*), oppure incantesimo +72 contatto in mischia o +61 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 53/+5, resistenza al fuoco 29, RI 41, aura divina (270 m, CD 27); TS Temp +60, Rifl +54, Vol +54; tutti i modificatori di abilità ridotti di 10.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (martello da guerra), Creare Oggetti, Dominio Extra (Legge), Padronanza Divina della Terra, Padronanza Divina delle Battaglie, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Riduzione del Danno Incrementata, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (martello da guerra).

Capacità magiche: Livello di incantatore 19°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

NERULL

Il Mietitore, Il Nemico di Ogni Bene, Colui che Odia la Vita, Latore di Oscurità, Cupo Re, Mietitore della Carne

Divinità Maggiore
Simbolo: Teschio e falce
Piano di residenza: Carceri
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Morte, oscurità, omicidi, mondo dei morti
Seguaci: Necromanti, assassini, ladri, sicari
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Inganno, Male, Morte
Arma preferita: Falce

Nerull, la divinità della morte, è tanto temuta quanto è conosciuta: molto. Il suo aspetto emaciato sembra quello di un cadavere mummificato e quasi scheletrico, con pelle color rosso ruggine, spessi capelli verdastri, mantello rugginoso con cappuccio e occhi, denti e unghie di un colore simile a velenoso verderame. Il suo bastone nero, *Mozza-vita*, forma una lama falciforme di rossa energia che uccide chiunque tocchi.

Dogma

Nerull è il patrono di chi cerca il male più grande per il suo sollazzo o guadagno personale.

Tutti sono uguali nel freddo reame di Nerull. Ogni cosa vivente è un affronto al Mietitore e ogni morte porta una scura scintilla di gioia al suo morto cuore. Quelli che lo pregano per placarlo attirano solamente la sua attenzione e il proprio destino. Quelli che uccidono in suo nome saranno premiati (o questa è la sua promessa).

Clero e templi

I chierici di Nerull sono riservati e solitari, dato che poche persone sane di mente tollerano la loro presenza. Eccetto che nella maggior parte delle terre malvagie, Nerull non ha chiese organizzate. Senza una gerarchia superiore, a volte le chiese individuali operano l'una contro l'altra. Eppure, il Mietitore è temuto ovunque. Se non sono camuffati, i suoi chierici vestono indumenti color ruggine. Commettono omicidi come offerte alla loro divinità. Se le loro azioni vengono scoperte, si spostano verso nuovi terreni di caccia. Alcuni intraprendono la vita nomade e indossano un viso innocente mentre si muovono di villaggio in villaggio, assassinando qualche persona e quindi spostandosi di nuovo.

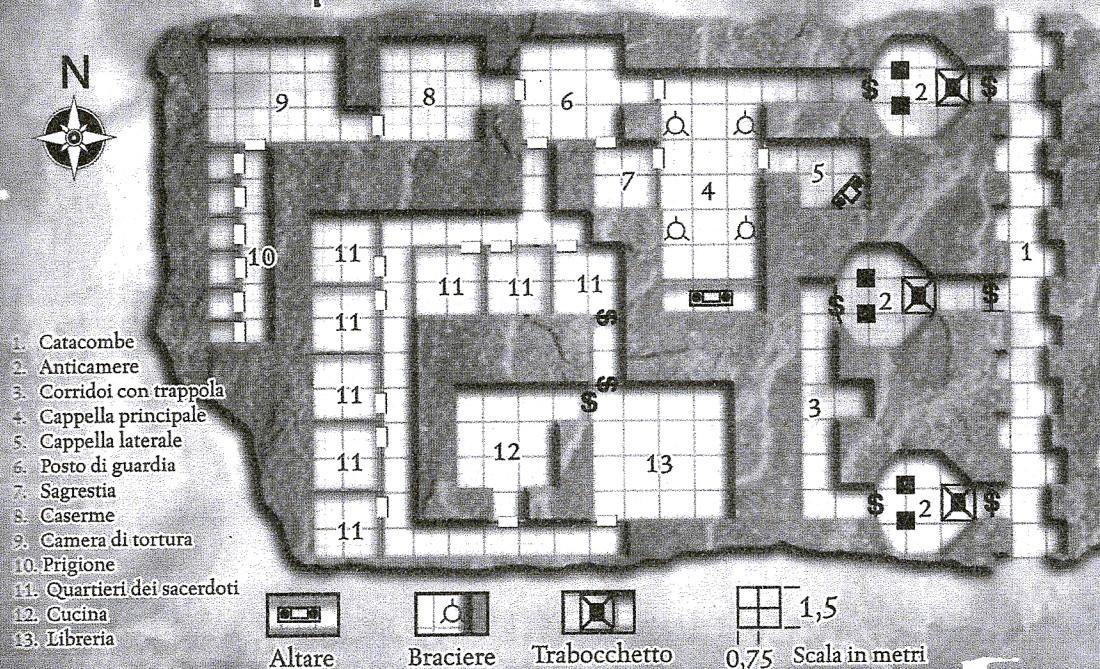
I templi di Nerull sono sempre nascosti, anche in zone dove il Mietitore è venerato. Si trovano generalmente sottoterra, spesso come parti di complessi di catacombe. Molti dei templi sono pieni di creature non morte e altre che diffondono o celebrano la morte, come le streghe, gli immondi e i vargouille.

NERULL

Necromante 10/Chierico 20/Ladro 10
Esterno Medio
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 10d4+70 (Nec) più 20d8+140 (Chr) più 10d6+70 (Ldr) (840 pf)
Iniziativa:. +15, sempre per primo (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 77 (+11 Des, +17 divina, +30 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Falce della velocità affilata energia luminosa+5* +70/+70/+65/+60/+55 mischia; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +73 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Falce della velocità affilata energia luminosa+5* 2d4+15/x4; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (falce 23 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Intimorire non morti 24 volte al giorno, attacco furtivo +5d6 (30 punti), colpo incapacitante, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al fuoco 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (pipistrelli), eludere, trappole, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi), RI 69, aura divina (27,2 km, CD 36).
Tiri salvezza*: Temp +56, Rifl +60, Vol +64. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 25, Des 33, Cos 25, Int 35, Sag 40, Car 29.
Abilità*: Alchimia +62, Ascoltare +80, Camuffare +83, Cercare +72, Concentrazione +77, Conoscenze (arcane) +82, Conoscenze (dei piani) +72, Conoscenze (non morti) +82, Conoscenze (religioni) +82, Conoscenze (storia) +49, Diplomazia +58, Disattivare Congegni +49, Intimidire +60, Muoversi Silenziosamente +76, Nascondersi +91, Osservare +80, Percepire Inganni +90, Raggirare +74, Sapienza Magica +92, Scassinare Serrature +48, Scrutare +82, Svuotare Tasche +54, Valutare +44. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (falce), Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Ampliati, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Incantesimo Focalizzato Superiore (Necromanzia), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra (x3), Schivare, Scrivere Pergamene.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Colpo Distruttivo, Celerità Divina, Controllare Creature (non morti), Creare Artefatti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Esplosione Divina, Incantesimi da Ma-

go Spontanei, Incantesimo Focalizzato Divino (Necromanzia), Iniziativa Suprema, Mano della Morte, Padronanza Arcana, Qualità dei Non Morti, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Risucchio di Vita, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Vita e Morte.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; *tocco della morte* (se il bersaglio non ha almeno 120 pf, muore istantaneamente) 17 volte al giorno.

Capacità magiche: Nerull utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Animare morti, anti-individuazione, aura sacrilega, blasfemia, cambiare sembianze, cerchio magico contro il bene, confusione, creare non morti, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvi il bene, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *fermare il tempo, fuorviare, incuti paura, influenza sacrilega, interdizione alla morte, invisibilità, lamento della banshee, metamorfosi di un oggetto, protezione dal bene, rintocco di morte, schermo, visione falsa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + livello dell'incantesimo, 42 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia.

Incantesimi da mago al giorno: 5/8/8/7/6/5; CD base = 21+ il livello dell'incantesimo, 38 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia. Scuola proibita: Illusione.

Proprietà: Nerull usa *Mozza-vita*, una *falce+5* con le capacità speciali energia luminosa, affilata e velocità. *Mozza-vita* sembra un nodoso bastone di ebano con una lama curva di energia.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 5,4 kg.

Illus. di M. Cavotta & D. Cramer

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Nerull ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Nerull può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza 27,2 di chilometri. Può vedere ugualmente bene nella luce o nell'oscurità, e può vedere pure nell'oscurità magica, sempre che non sia stata creata da una divinità di grado superiore. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Nerull percepisce ogni morte diciassette settimane prima che accada e ne conserva la sensazione per diciassette settimane.

Azioni automatiche: Nerull può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (religioni) o Conoscenze (non morti) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può anche utilizzare qualsiasi incantesimo o potere di dominio che produca la morte (ma non una capacità divina primaria) come un'azione gratuita. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Nerull può creare un'arma magica da un arco corto, bastone ferrato, dardo, manganello, mazza leggera, mazza pesante, morning star, pugnale, randello, spada corta, stocco o qualsiasi tipo di balestra, così come qualsiasi oggetto che produca effetti mortali, come una *maschera del teschio*. Può anche creare qualsiasi oggetto che nasconda o camuffi l'utilizzatore, come un *anello di invisibilità*, una *tunica del mimetismo* o un *cappello del camuffamento*.

Avatar

Gli avatar di Nerull gli assomigliano. Li usa raramente, tranne che per essere presente a una morte particolarmente significativa o bizzarra.

Avatar di Nerull: Come Nerull tranne per grado divino 8; CA 59 (contatto 38, colto alla sprovvista 59); Att +61/+56/+51/+46 mischia (2d4+15/x4, *falce della velocità affilata energia luminosa+5*), oppure incantesimo +55 contatto in mischia o +64 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 60, aura divina (320 m, CD 27); TS Temp +46, Rifl +50, Vol +54; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Celerità Divina, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (non morti), Esplosione Divina, Incantesimo Focalizzato Divino (Necromanzia), Iniziativa Suprema, Qualità dei Non Morti, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 18°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Nerull, tranne che la CD degli incantesimi clericali di necromanzia è 33 + il livello dell'incantesimo, e la CD degli incantesimi da mago di necromanzia è 29 + il livello dell'incantesimo.

OBAD-HAI

Lo Shalm

Divinità Intermedia

Simbolo: Maschera di ghiande e foglie di quercia

Piano di residenza: Terre Esterne

Allineamento: Neutrale

Area di influenza: Natura, boschi, libertà, caccia, bestie

Seguaci: Barbari, ranger, druidi, cacciatori

Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB

Domini: Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Terra, Vegetale

Arma preferita: Bastone ferrato

Obad-Hai, la divinità della natura, viene spesso rappresentato come un uomo dall'età indefinibile, magro e segnato dalle intemperie, vestito di marrone chiaro o scuro, simile a un eremita, sebbene comunità non umane lo rappresentino come uno della loro razza. Poiché Obad-Hai aderisce strettamente alla neutralità, è rivale di Ehlonna. Obad-Hai suona uno shalm (uno strumento musicale a doppia canna, spesso chiamato "shawm") e prende il suo titolo da questo strumento. Porta anche un bastone.

Dogma

Obad-Hai governa la natura e le terre selvagge ed è amico di tutti quelli che vivono in armonia con la natura. Si aspetta che i suoi seguaci vivano in armonia con la natura in tutte le sue forme. Coloro i quali distruggano o danneggino altrimenti la natura meritano una vendetta veloce in modo appropriato, dice Obad-Hai. Coloro che sono tutt'uno con la natura, tuttavia, hanno poco da temere,

sebbene i benintenzionati ma folli vengano qualche volta abbattuti da un pericolo che non possono evitare. Obad-Hai insegna che le zone selvagge possono essere a volte brutte, pericolose o terribili, ma che queste cose sono parte della natura a devono essere rispettate quanto quelle belle, innocue o meravigliose, poiché queste caratterizzazioni contraddistinguono la prospettiva di un nuovo arrivato.

Clero e templi

I chierici di Obad-Hai non hanno alcuna gerarchia. Trattano tutti gli appartenenti al loro ordine da eguali. Vestono abiti marroncini e mantengono santuari boschivi nascosti che si trovano generalmente distanti dalla civilizzazione. Si occupano delle terre selvagge e di loro stessi, venendo coinvolti solo raramente nella società.

Una grande varietà di persone servono come chierici di Obad-Hai, compresi umani, gnomi, halfling e folletti silvani. Servono come protettori della natura, operando vendetta quando la loro protezione è insufficiente o tardiva.

I templi di Obad-Hai si possono trovare quasi in ogni luogo ma più generalmente in radure circondate da querce.

OBAD-HAI

Druido 20/Chierico 20

Esterno Medio

Grado divino: 15

Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Drd) più 20d8+180 (Chr) (1.020 pf)

Iniziativa: +9 Des

Velocità: 18 m

CA: 72 (+9 Des, +15 divina, +28 naturale, +10 deviazione)

Attacchi: *Bastone ferrato difensivo esplosione folgorante+5* +66/+61/+56/+51 mischia, *bastone ferrato esplosione di ghiaccio velocità+5* +66/+61/+56 mischia; oppure incantesimo +67 di contatto in mischia o +69 di contatto a distanza

Danni: *Bastone ferrato difensivo esplosione folgorante+5* 1d6+12 più 1d6 elettricità/19-20, *bastone ferrato esplosione di ghiaccio velocità+5* 1d6+8 più 1d6 freddo/19-20; o per incantesimo

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Scacciare non morti 13 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.

Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, guarigione rapida 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, mille volti, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, visione crepuscolare, corpo senza tempo, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma selvatica* (Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o animale crudele 6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), andatura nel bosco, RI 47, aura divina (450 m, CD 34).

Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +56, Vol +63.

Caratteristiche: For 24, Des 28, Cos 29, Int 30, Sag 43, Car 31.

Abilità*: Addestrare Animali +48, Artigianato (carpenteria) +84, Artigianato (ceramica) +84, Artigianato (lavorare pellami) +84, Artigianato (lavori in muratura) +84, Ascoltare +49, Cavalcare (cavallo) +26, Cercare +41, Concentrazione +67, Conoscenza delle Terre Selvagge +94, Conoscenze (arcane) +49, Conoscenze (geografia) +41, Conoscenze (natura) +78, Conoscenze (religioni) +65, Diplomazia +47, Empatia Animale +68, Guarire +33, Intrattenere +41, Muoversi Silenziosamente +40, Nascondersi +40, Orientamento +47, Osservare +49, Percepire Inganni +51, Professione (erborista) +70, Sapienza Magica +88, Scrutare +68, Utilizzare Oggetti Magici +41. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (bastone ferrato), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Correre, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (bastone ferrato), Forgiare Anelli, Incantesimi Rapidi, Mescere Pozioni, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Controllare Creature (animali), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Fuoco), Dominio Extra (Terra), Dono della Vita, Esplosione Divina, Esplosione di Energia (fuoco), Guarigione Rapida Divina, Mano della Morte, Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Potere della Natura, Scudo Divino.

Poteri di dominio: Utilizza *amicizia con gli animali* 15 volte al giorno; scacciare o distruggere le creature del fuoco, oppure intimorire o comandare le creature dell'acqua 10 volte al giorno; scacciare o distruggere le creature della terra, oppure intimorire o comandare le creature dell'aria 10 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'acqua, oppure intimorire o comandare creature del fuoco 10 volte al giorno; scacciare o distruggere le creature dell'aria, oppure intimorire o comandare le creature della terra 10 volte al giorno; intimorire o comandare le creature vegetali 10 volte al giorno.

Capacità magiche: Obad-Hai utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a + 34 il livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, blocca animali, calmare animali, camminare nell'aria, catena di fulmini, comandare vegetali, comunione con la natura, cono di freddo, controllare acqua, controllare tempo atmosferico, controllare vegetali, controllare venti, corpo di ferro, crescita vegetale, cumulo strisciante, dominare animali, forma gassosa, forme animali, foschia occultante, guscio anti-vita, intralciare, mani brucianti, muro di fuoco, muro di pietra, muro di spine, muro di vento, nebbia acida, nube di nebbia, nube incendiaria, orrido avvizzimento, pelle coria-*

Illus. di K. Anderson

cea, pelle di pietra, piaga strisciante, pietra magica, produrre fiamma, resistere agli elementi, respingere legno, respingere parassiti, respirare sott'acqua, rocce aguzze, sciame elementale, scolpire pietra, scudo di fuoco, semi di fuoco, tempesta di fuoco, tempesta di ghiaccio, terremoto, trasforma bastone, trasformazione, turbine.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/10/9/8/8/7; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da druido al giorno: 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6; CD base = 26 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Il bastone di Obad-Hai, *Tocco delle Tempeste*, è un'arma doppia. Entrambe le estremità sono armi +5. Una estremità ha le capacità speciali difensiva ed esplosione di ghiaccio, l'altra le capacità velocità ed esplosione di ghiaccio.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,25 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Obad-Hai ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Obad-Hai considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Obad-Hai può vedere (utilizzando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Obad-Hai percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sulla natura (terra, mare, cielo) nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per quindici settimane. Obad-Hai può utilizzare qualsiasi vegetale o animale come focus per i sensi remoti e il potere di comunicazione remota.

Azioni automatiche: Obad-Hai può utilizzare Artigianato (lavorare pellami), Artigianato (ceramica), Artigianato (carpenteria), Artigianato (lavori in muratura), Conoscenze (arcane), Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Obad-Hai può creare oggetti magici che producono effetti di energia, come una *bacchetta di palla di fuoco*, oggetti che controllano gli elementali, come un *incensiere del controllo degli elementali dell'aria*, e oggetti che controllano gli animali o i vegetali, come un *bastone di sciame di insetti* o che abbiano effetto sugli elementi, come un *bastone di terra e pietra* e oggetti che proteggano l'utilizzatore dagli elementi, come un *anello di resistenza agli elementi*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Illus. di D. Cramer

Avatar

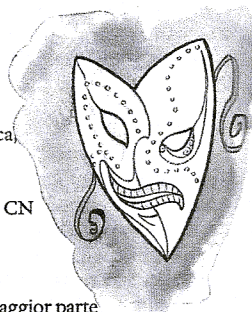
Gli avatar di Obad-Hai variano in aspetto, come lui stesso. Li invia a pattugliare aree selvagge e proteggerle dai danni e per monitorare le attività di Ehlonna.

Avatar di Obad-Hai: Come Obad-Hai tranne per grado divino 7; CA 56 (contatto 36, colto alla sprovvista 47); Att +58/+53/+48/+43 mischia (1d6+12, *bastone ferrato difensivo esplosione folgorante+5*), +58/+58/+53/+48 mischia (1d6+8, *bastone ferrato esplosione di ghiaccio velocità+5*), oppure incantesimo +60 contatto in mischia o +62 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +48, Rifl +48, Vol +55; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Terra), Esplosione Divina, Guarigione Rapida Divina, Metamagia Automatica (capacità magiche rapide), Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Scudo Divino. Senza la capacità divina primaria Dominio Extra (Fuoco), l'avatar di Obad-Hai perde l'accesso al dominio del Fuoco e le capacità magiche *mani brucianti, muro di fuoco, nube incendiaria, produrre fiamma, resistere agli elementi, sciame elementale, scudo di fuoco, semi di fuoco* e *tempesta di fuoco*.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

OLIDAMMARA

Il Ladro Ridente
Divinità Intermedia
Simbolo: Maschera sorridente
Piano di residenza: Ysgard
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Ladri, musica, baldoria, vino, humour, inganni
Seguaci: Ladri, bardi, attori, vinai
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Caos, Fortuna, Inganno
Arma preferita: Stocco

Olidammara, la divinità dei ladri, la maggior parte delle volte appare come un uomo castano dall'aspetto slanciato, pelle olivastra e occhi allegri, ma spesso si muove in incognito. A Olidammara piacciono il vino, le donne e le canzoni. È un vagabondo, un burlone e un maestro del camuffamento. I suoi templi sono pochi ma a molte persone piace levare un calice in suo onore.

Dogma

Olidammara adora sconcertare chiunque sembri troppo attaccato a una vita ordinata e una routine prevedibile. Incita i suoi seguaci a compiere ogni sforzo per padroneggiare l'arte della musica. Insegna anche che la vita è intesa per essere felice e gradevole e che gli scherzi migliori hanno bisogno di un bersaglio che li subisca. La situazione può capovolgersi per ogni furfante e i seguaci di Olidammara dovrebbero accettare con una risata e apprezzare lo scherzo quando succede a loro. Il vino, insegna, è una delle gioie della vita, e la sola cosa migliore del farlo è berlo. Evita la miseria, la moderazione e la solennità, perché sono i peggiori veleni dell'anima.

Clero e templi

La religione di Olidammara è scarsamente organizzata, ma i suoi chierici sono numerosi. In genere operano presso la gente di città o vagano per la campagna. I chierici di Olidammara spesso hanno una seconda occupazione, come menestrello, distillatore o tuttofare. Quindi, possono essere trovati praticamente ovunque e abbigliati in qualsiasi maniera.

I templi dedicati esclusivamente a Olidammara sono pochi. Ma, come dicono i suoi seguaci, c'è un tempio di Olidammara ovunque ci siano il vino, il canto e le risa. La maggior parte dei templi formali di Olidammara sono nascosti, poiché fungono pure da nascondigli per ladri. Molti luoghi di bevute comprendono almeno un piccolo santuario a Olidammara.

OLIDAMMARA

Ladro 20/Bardo 10/Chierico 10
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d6+140 (Ldr) più 10d6+70 (Brd) più 10d8+70 (Chr) (840 pf)
Iniziativa: +24, sempre per primo (+20 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 84 (+20 Des, +15 divina, +28 naturale, +11 deviazione)
Attacchi: *Stocco affilato velocità+5* +81/+81/+76/+71/+66 mischia; oppure incantesimo +63 di contatto in mischia o +76 di contatto a distanza
Danni: *Stocco affilato velocità+5* 1d6+12/12-20; o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +13d6, scacciare non morti 14 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, colpo incapacitante.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenza bardica +20, musica bardica 10 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*), eludere, eludere migliorato, opportunismo, mente sfuggente, trappole, schivare prodigioso (non può

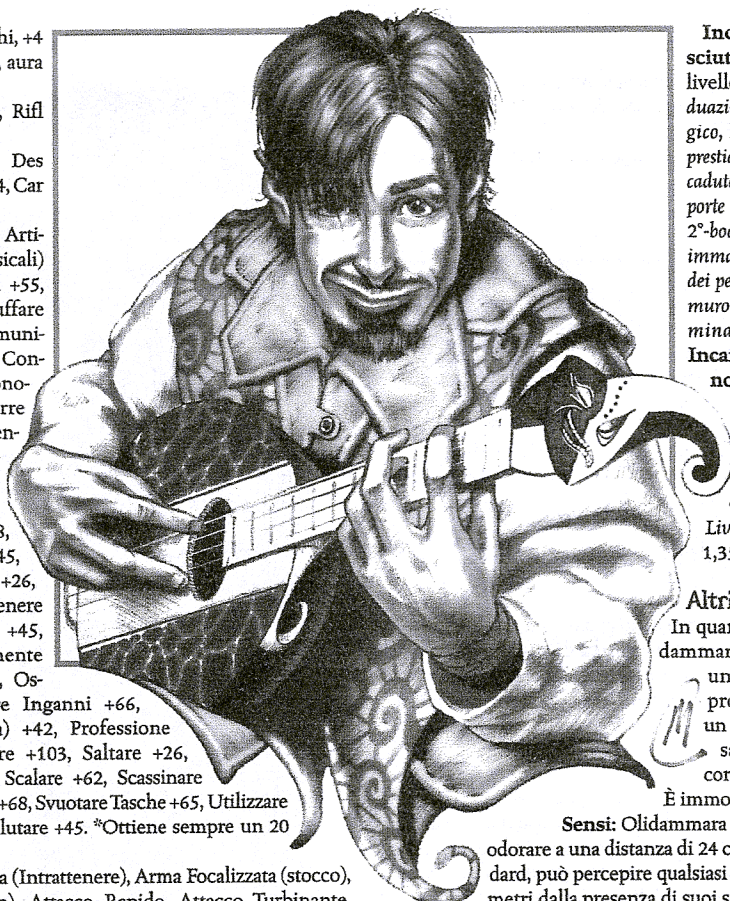
essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 47, aura divina (450 m, CD 35).
Tiri salvezza: Temp +54, Rifl +69, Vol +54.
Caratteristiche: For 24, Des 50, Cos 24, Int 30, Sag 24, Car 33.
Abilità*: Acrobazia +69, Artigianato (strumenti musicali) +57, Artista della Fuga +55, Ascoltare +68, Camuffare +58, Cercare +55, Comunicazione Segreta +48, Concentrazione +54, Conoscenza delle Terre Selvagge +42, Conoscenze (arcane) +71, Conoscenze (locale) +45, Conoscenze (storia) +45, Diplomazia +48, Disattivare Congegni +45, Equilibrio +59, Guarire +26, Intimidire +52, Intrattenere +62, Leggere Labbra +45, Muoversi Silenziosamente +69, Nascondersi +67, Osservare +54, Percepire Inganni +66, Professione (erborista) +42, Professione (vinaio) +68, Raggirare +103, Saltare +26, Sapienza Magica +52, Scalare +62, Scassinare Serrature +75, Scrutare +68, Svuotare Tasche +65, Utilizzare Oggetti Magici +78, Valutare +45. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (stocco), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incantesimi Estesi, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Raggirare), Alterare Realtà, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Avatar, Cambiare Forma (vedi sotto), Celerità Divina, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Esplosione Divina, Iniziativa Suprema, Intrattenimento Irresistibile (niente effetto di calma), Ladro Divino, Movimento Istantaneo, Ricordo Divino (melodie), Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Cambiare Forma: Olidammara può assumere la forma di qualsiasi animale con un carapace (come una chiocciola, una tartaruga o addirittura una testuggine dragona). Mentre è in questa forma, Olidammara può scegliere di ritirarsi nel guscio. Quando lo fa, non può compiere azioni e perde tutti i bonus difensivi di Destrezza, ma una volta all'ora guadagna un utilizzo gratuito della sua capacità Scudo Divino.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; ritirare un dado appena lanciato 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Olidammara utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, anti-individuazione, aura sacra, cambiare sembianze, cerchio magico contro la legge, confusione, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *fermare il tempo, frantumare, fuorviare, invisibilità, libertà di movimento, mantello del caos, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, miracolo, parola del caos, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, riflettere incantesimo, schermo, scudo entropico, spezzare incantamento, visione falsa.*

Incantesimi da bardo conosciuti (3/6/6/5/2; CD base = 21 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1°-*caduta morbida, individuazione delle porte segrete, messaggio, ventriloquio*; 2°-*bocca magica, immagine minore, immagine speculare, individuazione dei pensieri*; 3°-*confusione, emozione, muro di vento, scritto illusorio*; 4°-*dominare persone, terreno illusorio*.
Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Olidammara impugna *Lestocolpo*, uno *stocco+5* con le capacità speciali caotica, affilata e velocità. *Livello dell'incantatore:* 20°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Olidammara ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Olidammara considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Olidammara può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Olidammara percepisce ogni furto e ogni scherzo, canzone, poema o rappresentazione teatrale nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per quindici settimane. Percepisce allo stesso modo l'atto di fare il vino.

Azioni automatiche: Olidammara può utilizzare Artigianato (strumenti musicali), Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (locale), Disattivare Congegni, Professione (erborista), Professione (vinaio) o Scassinare Serrature come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può anche utilizzare Svuotare Tasche come un'azione gratuita, sebbene ogni tentativo richieda una prova. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Olidammara può creare un'arma magica da un arco corto, bastone ferrato, dardo, manganello, mazza leggera, mazza pesante, morning star, pugnale, randello, spada corta, stocco o qualsiasi tipo di balestra, così come qualsiasi oggetto che nasconda o camuffi l'utilizzatore, come un *anello di invisibilità*, una *tunica del mimetismo* o un *cappello del camuffamento*, e gli strumenti musicali come un *corno della distruzione*, un *flauto dei topi* o una *lira della costruzione*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Olidammara possono avere qualsiasi aspetto, sebbene preferisca il suo aspetto umano. Li invia per fare scherzi ad altre divinità e mortali degni di nota.

Avatar di Olidammara: Come Olidammara tranne per grado divino 7; CA 68 (contatto 48, colto alla sprovvista 68); Att +73/+73/+68/+63/+58 mischia (1d6+12/16-20, *Stocco affilato velocità+5*), oppure incantesimo +56 contatto in mischia o +69 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 27); TS Temp +26, Rifl +36, Vol +26; Raggirare +85; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Celerità Divina, Creare

Illus. di M. Cavotta

Oggetti, Iniziativa Suprema, Metamagia Automatica (capacità magiche rapide), Movimento Istantaneo, Ricordo Divino (melodie), Schivare Divino, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

PELOR

Lo Splendente
Divinità Maggiore
Simbolo: Viso del sole
Piano di residenza: Elysium
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Sole, luce, forza, guarigione
Seguaci: Bardi, ranger, druidi, guaritori, popolani
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Forza, Guarigione, Sole
Arma preferita: Mazza

Pelor, divinità del sole, è rappresentato come un uomo anziano vestito di bianco, con chioma selvaggia e barba di oro lucente. Pelor è il creatore di molte cose buone, un sostenitore dei bisognosi e un avversario di tutto ciò che è male. È la divinità più comunemente venerata dagli umani e i suoi sacerdoti sono bene accolti ovunque vadano.

Dogma

Anche se viene riverita come una divinità piacevole e gentile che allevia le sofferenze, Pelor ha anche aspetti più marziali. Porta la sua ira sull'oscurità e sul male e rinvigorisce e cura i paladini del bene.

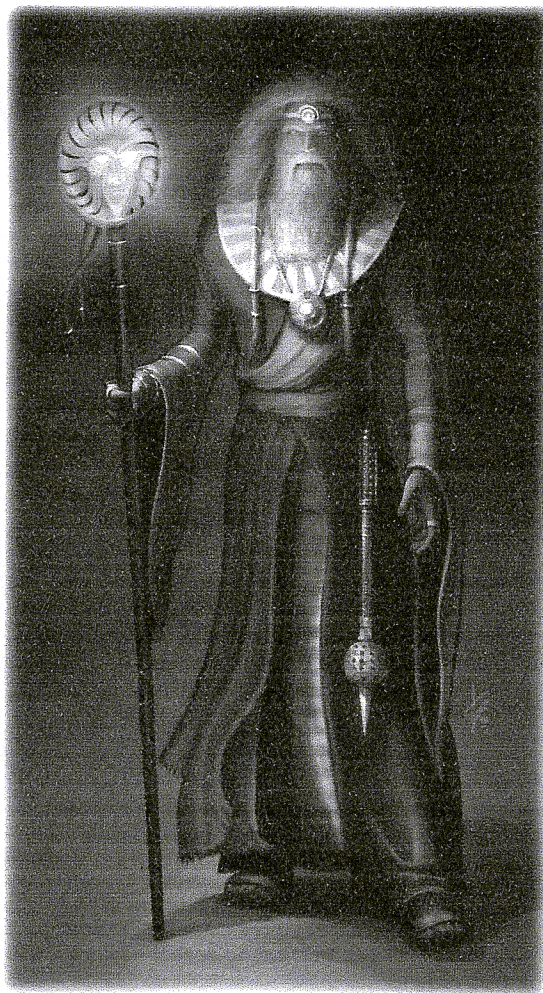
Pelor insegna che l'energia della vita trae origine dal sole. Questa luce porta forza ai deboli e cura agli infermi, mentre distrugge l'oscurità e il male. Incita i suoi seguaci a sfidare le forze della corruzione aggressivamente, ma anche a ricordare che come stare semplicemente a guardare il sole può portare alla cecità, l'attenzione senza requie alla distruzione delle forze negative può rendere cieco il cuore alle cose essenziali della vita: gentilezza, misericordia e compassione.

Clero e templi

I chierici di Pelor preferiscono indumenti gialli. In genere sono persone gentili dalla schiena d'acciaio. Sono soprattutto protettori, ma quando viene il tempo di prendere le armi non sono preoccupati di farlo. Usano i loro poteri per curare, sostentare e aiutare i bisognosi, mentre praticano le abilità necessarie a difenderli se dovessero essere minacciati. Molti chierici di Pelor lasciano i loro compiti pastorali per andare a esplorare terre lontane in uno sforzo per eliminare le cose pericolose e diffondere i doni della divinità a tutti coloro ne necessitino.

I templi di Pelor tendono a essere alti, ariosi e di un bianco accecante. Sono posizionati in modo che il sole splenda nella maggior parte delle stanze durante il giorno. Spesso dispongono anche di cortili aperti e soleggiati. I templi di Pelor vengono tenuti maniacalmente puliti e molti hanno delle ali che ospitano ospedali.

PELOR

Chierico 20/Druido 10/Guerriero 10
Esterno Medio
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Chr) più 10d8+90 (Drd) più 10d10+90 (Grr) (1.040 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 73 (+7 Des, +17 divina, +30 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Mazza pesante infuocata distruzione+5* +79/+74/+69/+64 mischia; oppure incantesimo +69 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Mazza pesante infuocata distruzione+5* 1d8+42/19-20; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (mazza 50 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 24 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione

del danno 52/+4, guarigione rapida 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità ai veleni, *forma selvatica* (Piccole, Medie o Grandi 4 volte al giorno), andatura nel bosco, RI 49, aura divina (27,2 km, CD 36).
Tiri salvezza*: Temp +58, Rifl +56, Vol +64. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 34, Des 24, Cos 28, Int 32, Sag 40, Car 29.
Abilità*: Addestrare Animali +72, Artigianato (lavorare il vetro) +91, Artigianato (metallurgia) +91, Ascoltare +60, Cavalcare (cavallo) +63, Cercare +51, Concentrazione +85, Conoscenza delle Terre Selvagge +55, Conoscenze (arcane) +79, Conoscenze (natura) +69, Conoscenze (non morti) +39, Conoscenze (religioni) +62, Diplomazia +57, Empatia Animale +39, Guarire +70, Intrattenere +49, Orientamento +38, Osservare +60, Percepire Inganni +55, Professione (contadino) +95, Professione (erborista) +95, Professione (marinaio) +95, Sapienza Magica +71, Scrutare +61. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere in Sella, Critico Migliorato (mazza pesante), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra (x3), Schivare, Specializzazione in un'Arma (mazza pesante), Vendetta Divina.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la

Illus. di D. Cramer & K. Anderson

mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (mazza pesante), Avatar, Creare Artefatti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Forza), Dono della Vita, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Radiosità Divina, Richiamare Creature (aquile di tutti i tipi), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Specializzazione Divina in un'Arma (mazza pesante), Tempesta Divina, Vita e Morte, Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +20 alla For per 1 round) 17 volte al giorno; lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; scacciare non morti superiore 17 volte al giorno.

Capacità magiche: Pelor utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della guarigione, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, cerchio di guarigione, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, contrastare elementi, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, dissolvi il male, esplosione solare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forza straordinaria, giusto potere, guarigione, guarigione di massa, immunità agli incantesimi, luce incandescente, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, parola sacra, pelle di pietra, protezione dal male, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, resurrezione pura, rigenerazione, riscaldare il metallo, scudo di fuoco, semi di fuoco, sfera prismatica, veste magica.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7; CD base = 25 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da druido al giorno: 6/8/8/7/6/5; CD base = 25 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: L'arma di Pelor è lo *Scettro del Sole*, una *mazza pesante+5* con le capacità speciali infuocata e distruzione.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 3,6 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Pelor ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Pelor può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Pelor percepisce ogni alba e tramonto, ed è a conoscenza di quando un fuoco viene acceso oppure spento, così come sa quando viene effettuato un atto di guarigione. Egli percepisce questi eventi diciassette settimane prima che si compiano e ne conserva la sensazione per diciassette settimane dopo che sono avvenuti.

Azioni automatiche: Pelor può utilizzare Artigianato (lavorare il vetro), Artigianato (metallurgia), Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni), Conoscenze (non morti), Professione (contadino), Professione (erborista) o Professione (marinaio) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Pelor può anche utilizzare qualsiasi abilità legata alla Forza come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Per utilizzare un'abilità come un'azione gratuita, Pelor deve possedere gradi nell'abilità, oppure essa deve poter essere utilizzata senza addestramento. Pelor non può compiere come azione gratuita alcuna azione che costituisce un'azione di movimento o parte di un movimento. Allo stesso modo, Pelor può compiere come azione gratuita qualsiasi cosa che potrebbe essere portata a termine come una semplice prova di Forza. Per esempio, Pelor può sfondare una porta come azione gratuita, ma non può saltare, scalare o nuotare come azione gratuita poiché le ultime tre sono tutte azioni di movimento. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Pelor può creare qualsiasi arma e qualsiasi oggetto che abbia il potere di emettere luce o fiamme, come armi a esplosione di fiamme, un *elmo della luminosità* o una *tunica dei colori scintillanti*. Può anche creare oggetti col potere di guarire le ferite o riportare in vita, come una *pozione di guarigione*, un *bastone di vita* o dosi di *unguento di Keoghtom*.

Avatar

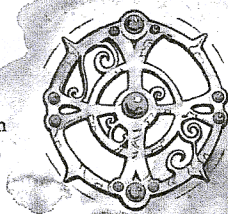
Gli avatar di Pelor in genere hanno il suo stesso aspetto, ma qualche volta prendono la forma di giovani di ambo i sessi. Pelor li invia per fronteggiare le epidemie o per occuparsi dei feriti dopo grandi disastri, specie se è stata un'altra divinità a portare la calamità.

Avatar di Pelor: Come Pelor tranne per grado divino 8; CA 55 (contatto 34, colto alla sprovvista 44); Att +66/+61/+56/+51 mischia (1d8+25/19-20, *mazza pesante infuocata distruzione+5*), oppure incantesimo +60 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, RI 40, aura divina (240 m, CD 27); TS Temp +49 Rifl +47, Vol +55; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Dominio Extra (Forza), Dono della Vita, Esplosione Divina, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Vita e Morte.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

ST. CUTHBERT

St. Cuthbert del Randello
Divinità Intermedia
Simbolo: Stella coperta di rubini
Piano di residenza: Arcadia
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Castigo, buon senso, saggezza, fervore, onestà, verità, disciplina
Seguaci: Guerrieri, monaci, giudici, conestabili
Allineamento dei chierici: LB, LN
Domini: Distruzione, Forza, Legge, Protezione
Arma preferita: Mazza

Illus. di D. Cramer

St. Cuthbert, il dio del castigo, assume molte forme. Spesso si maschera da bifolco o da uomo baffuto con capelli bianchi in corazza di piastre. Spesso impugna la sua famosa mazza.

St. Cuthbert esige vendetta e giusta punizione a coloro che infrangono la legge. Poiché le creature malvagie violano le leggi più frequentemente e in flagranza che le creature buone, St. Cuthbert preferisce il bene al male, anche se non è buono egli stesso. Potrebbe anche essere stato un mortale, un tempo (come asseriscono i suoi seguaci), ma se così è, fu tanto tempo fa e presso una sconosciuta branca di umanità.

Dogma

Le parole di St. Cuthbert sono sagge, pratiche e ragionevoli. Presso i suoi seguaci, la Parola del Randello è legge, e i suoi seguaci si danno da fare per diffondere la parola in modo che tutti possano beneficiare della saggezza di St. Cuthbert. La debolezza nella fede e l'agire contro gli insegnamenti del Santo non sono tollerabili, specie nei credenti. St. Cuthbert esorta i suoi seguaci a compiere sforzi sempre maggiori per portare i miscredenti all'ovile. Onestà, sincerità, praticità e ragionevolezza sono le più alte virtù, St. Cuthbert insegna.

Clero e templi

I chierici del Randello sono persone severe che dicono apertamente ciò che pensano. Non sopportano gli stupidi e disapprovano chi cede nella fede. Si allenano nelle arti della guerra e si mantengono sani. Molti servono come conestabili, investigatori, giudici e cacciatori di taglie.

I templi di St. Cuthbert sono sempre solidi e imponenti. Le loro entrate o facciate mostrano sempre iscrizioni di citazioni attribuite al Randello. Possono essere d'ispirazione come: "Caos e male prevalgono lì dove la brava gente non fa nulla". O anche più minacciose, come: "L'ostinazione porta bernoccoli sulla testa degli infedeli".

ST. CUTHBERT

Guerriero 20/Chierico 20
Esterno Medio (Legale)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d10+160 (Grr) più 20d8+160 (Chr) (1.000 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 69 (+7 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Mazza pesante legale sacra distruzione+5* +79/+74/+69/+64 mischia; oppure incantesimo +69 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza
Danni: *Mazza pesante legale sacra distruzione+5* 1d8+43/19-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, guarigione rapida 32, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 67, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +37, Rifl +34, Vol +44.
Caratteristiche: For 38, Des 24, Cos 27, Int 24, Sag 45, Car 29.
Abilità*: Artigianato (fabbricare armature) +83, Artigianato (fabbricare armi) +83, Artigianato (metallurgia) +83, Ascoltare +60, Concentrazione +43, Conoscenza delle Terre Selvagge +58, Conoscenze (arcane) +63, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +43, Conoscenze (religioni) +43, Conoscenze (storia) +32, Diplomazia +48, Osservare +60, Professione (avvocato) +85, Scrutare +63, Utilizzare Oggetti Magici +45. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (mazza pesante), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (mazza pesante), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Illus. di W. Reynolds

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Percepire Inganni), Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (mazza pesante), Avatar, Benedizione Divina (Saggezza), Colpo Distruttivo, Dominio Extra (Distruzione), Esplosione Divina, Guarigione Rapida Divina, Potere della Verità, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Specializzazione Divina in un'Arma (mazza pesante), Tempesta Divina.

Poteri di dominio: Punizione (+4 all'attacco e +20 al danno per un attacco con un'arma) 15 volte al giorno; impresa di forza 15 volte al giorno (bonus di potenziamento +20 alla For per 1 round); lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20 sul prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 15 volte al giorno.

Capacità magiche: St. Cuthbert utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il caos, contagio, contrastare elementi, dettame, disintegrazione, dissolvi il caos, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *ferire, forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, ira dell'ordine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, pelle di pietra, protezione dagli elementi, protezione dal caos, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, terremoto, veste magica, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: La *Mazza di Cuthbert*, un artefatto maggiore, è una *mazza pesante legale sacra distruzione+5*. Permette a chi la impugna di utilizzare *luce incandescente* come acapacità magica (livello dell'incantatore 20°).

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, St. Cuthbert ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. St. Cuthbert considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: St. Cuthbert può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: St. Cuthbert percepisce qualsiasi processo e qualsiasi atto di vendetta o punizione nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per quindici settimane. Apprende pure quando qualcuno dice volontariamente la verità a dispetto del grande rischio personale o dell'imbarazzo.

Azioni automatiche: St. Cuthbert può utilizzare Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (metallurgia), Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (religioni) o Professione (avvocato) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: St. Cuthbert può creare armi e oggetti magici che producano effetti di divinazione e rivelino la verità, come un *medaglione dei pensieri*, una *lanterna della rivelazione* o una *pozione di verità*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di St. Cuthbert variano in aspetto proprio come lui. Li invia per monitorare i fedeli o rivelare falsità.

Avatar di St. Cuthbert: Come St. Cuthbert tranne per grado divino 7; CA 53 (contatto 33, colto alla sprovvista 46); Att +71/+66/+61/+56 mischia (1d8+28, *mazza pesante legale sacra distruzione+5*), oppure incantesimo +61 contatto in mischia o +54 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 59, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +29, Rifl +26, Vol +36; Percepire Inganni +84; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Percepire Inganni), Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (mazza pesante), Dominio Extra (Distruzione), Esplosione Divina, Guarigione Rapi-

da Divina, Potere della Verità, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

TIAMAT

Il Drago Cromatico, Regina dei Draghi Malvagi

Divinità Minore

Simbolo: Drago a cinque teste

Piano di residenza: Baator

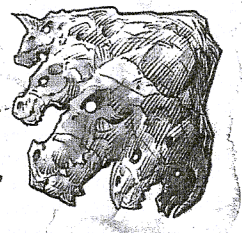
Allineamento: Legale malvagio

Area di influenza: Draghi malvagi, conquista

Seguaci: Draghi malvagi, conquistatori

Allineamento dei chierici: NM, LM

Domini: Distruzione, Inganno, Legge, Male

Arma preferita: Artiglio

Tiamat, come il suo arcirivale Bahamut, è venerata come divinità in molti luoghi. Tutti i draghi malvagi fanno omaggio a Tiamat, i draghi blu e quelli verdi riconoscono la sua sovranità immediatamente. I draghi buoni portano un salutare rispetto per Tiamat, ma evitano generalmente di nominarla o addirittura di pensarci.

Nella sua forma naturale, Tiamat è un drago del corpo massiccio con cinque teste e una coda di viverna. Ogni testa è di un colore diverso: bianca, nera, verde, blu e rossa. Il suo corpo massiccio è screziato di questi colori.

Tiamat ha molti consorti, grandi dragoni del tipo bianco, nero, verde, blu e rosso.

Dogma

Tiamat si preoccupa di diffondere il male, sconfiggere il bene e propagare i draghi malvagi. Le piace radere al suolo ogni tanto un villaggio, una città o un paese, ma solo come diversivo dai suoi subdoli piani. È il male che striscia nell'ombra. La sua presenza è percepita ma raramente osservata.

Tiamat cerca costantemente di estendere il potere e il dominio dei draghi malvagi sul territorio, particolarmente quando i suoi sudditi si trovano invischiati in dispute territoriali coi draghi buoni. Tiamat pretende anche continua venerazione, omaggio e tributo dai suoi sudditi.

Clero e templi

Come Bahamut, Tiamat ha pochi chierici e anche meno templi. Accetta solo chierici malvagi. I chierici di Tiamat, come lei stessa, cercano di portare il mondo sotto il dominio dei draghi malvagi.

Sebbene molti draghi malvagi la onorino, pochi tengono un santuario dedicati a lei nelle loro tane, poiché non vogliono che il suo occhio avido osservi i loro tesori. Invece, dedicano vaste e tetre caverne alla loro divinità e le riempiono di sacrifici e tesori.

TIAMAT

Drago Colossale

Grado divino: 10

Dadi Vita: 49d12+588 (906 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m, volare 45 m (maldestra), nuotare 12 m

CA: 69 (-8 taglia, +10 divina, +48 naturale, +9 deviazione)

Attacchi: 5 morsi +70 mischia, 2 ali +65 mischia, pungiglione +65 mischia; oppure incantesimo +70 di contatto in mischia o +51 di contatto a distanza

Danni: Morso 4d6+19/19-20, ala 2d8+9, pungiglione 3d6+9 più veleno; o per incantesimo

Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, schiacciata, spazzata di coda, imitazione del suono, incantesimi, capacità magiche, poteri di dominio, capacità divine primarie.

Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 45/+4, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, vista cieca 16 chilometri, olfatto acuto, scurovisione, respirare sott'acqua, RI 42, aura divina (300 m, CD 29).

Tiri salvezza: Temp +48, Rifl +36, Vol +43.

Caratteristiche: For 49, Des 10, Cos 35, Int 28, Sag 25, Car 29.

Abilità: Alchimia +45, Ascoltare +71, Cercare +75, Concentrazione +73, Conoscenza delle Terre Selvagge +33, Conoscenze (arcane) +41, Conoscenze (dei piani) +41, Conoscenze (draghi) +44, Conoscenze (religioni) +41, Conoscenze (storia) +41, Diplomazia +71, Intimidire +71, Osservare +71, Percepire Inganni +69, Raccogliere Informazioni +69, Raggirare +71, Sapienza Magica +71, Scrutare +71.

Talenti: Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Sensi Acuti, Virata.

Armi a soffio (Sop): Ognuna delle cinque teste di Tiamat produce un tipo differente di soffio.

Bianca: Un cono di freddo lungo 21 metri; le creature all'interno del cono subiscono 12d6 danni da freddo.

Nera: Un getto d'acido ampio 1,5 metri, alto 1,5 metri e lungo 42 metri; le creature colpite subiscono 24d4 danni da acido.

Verde: Un cono di gas corrosivo lungo 21 metri; le creature all'interno del cono subiscono 24d6 danni da acido.

Blu: Un fascio di fulmini ampio 1,5 metri, alto 1,5 metri e lungo 42 metri; le creature colpite subiscono 24d8 danni da elettricità.

Rossa: Un cono di fuoco lungo 21 metri; le creature all'interno del cono subiscono 24d10 danni da fuoco.

Ognuna delle armi a soffio di Tiamat consente un tiro salvezza sui Riflessi (CD 56) per dimezzare i danni.

Una volta che una testa di Tiamat ha soffiato, deve aspettare 1d4 round prima di poterlo fare di nuovo.

Schiacciata (Str): Tiamat può atterrare sugli avversari come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Tali attacchi sono efficaci unicamente con creature di taglia Grande o inferiore. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo di Tiamat. Le creature nella zona colpita devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 56) o rimanere immobilizzate, subendo automaticamente 4d8+28 dan-

Illus. di D. Cramer & J. Easley

ni ogni round, a meno che Tiamat non si sposti. Tiamat può tenerli immobilizzati come un normale attacco di lotta.

Spazzata di coda (Str): Come azione standard, Tiamat può effettuare una spazzata con la coda in un semicerchio del diametro di 12 metri. Le creature di taglia Media o inferiore all'interno dell'area della spazzata subiscono automaticamente 2d8+28 danni e devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 56) per evitare di essere buttate a terra.

Teste multiple: Tiamat può mordere con tutte le sue teste, anche se si muove o carica nel corso di un round. Invece di mordere, ogni testa può usare un'arma a soffio o una capacità magica come azione standard. Tiamat può lanciare un incantesimo per round, che conta come azione standard per una delle sue teste.

Se un colpo di un'arma tagliente infligge almeno 185 danni in un unico colpo, una delle teste di Tiamat viene recisa, come se fosse la testa di un'idra.

Imitazione del suono: Tiamat può imitare qualsiasi voce o suono che abbia mai sentito a suo piacimento. Gli ascoltatori si accorgono dell'inganno se superano un tiro salvezza sulla Volontà (CD 43).

Veleno: Le creature che Tiamat punge con la sua coda subiscono 3d6 danni temporanei al punteggio di Costituzione a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra (CD 56). Dopo 1 minuto, le creature avvelenate devono superare un altro tiro salvezza aggiuntivo (CD 56), altrimenti subiranno altri 3d6 danni temporanei al punteggio di Costituzione.

Respirare sott'acqua: Questa capacità straordinaria permette a Tiamat di respirare sott'acqua a tempo indeterminato (anche se, in quanto divinità, non ha un reale bisogno di respirare). Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i suoi incantesimi e le altre capacità quando si trova sott'acqua.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, fuoco, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (draghi non buoni, o qualsiasi drago con Car 12 o inferiore), Dominio Extra (Legge), Esplosione Divina, Immunità agli Incantesimi†, Potenziamento Sensoriale Extra (vista cieca), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Trasformazione. †Capacità unica, descritta sotto.

Poteri di dominio: Punizione (+4 all'attacco e +20 al danno per un attacco con un'arma) 10 volte al giorno; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Tiamat utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi della legge e del male, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 30 + il livello dell'incantesimo. *Anti-individuazione, aura sacrilega, blasfemia, blocca mostri, calmare emozioni, cambiare sembianze, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il caos, contagio, confusione, creare non morti, dettame, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi il caos, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge o del male), *ferire, fermare il tempo, frantumare, fuorviare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invisibilità, ira dell'ordine, metamorfosi di un oggetto, protezione dal bene, protezione dal caos, schermo, scudo della legge, terremoto, visione falsa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 23 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da stregone al giorno (6/9/8/8/8/8/7/7/7/3; CD base = 22 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1°-*allarme, colpo accurato, dardo incantato, unto, ventriloquio*; 2°-*immagine silenziosa, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, nube di nebbia, scassinare*; 3°-*anti-individuazione, distorsione, immagine maggiore, velocità*; 4°-*emozione, invisibilità migliorata, occhio arcano, ombra di una evocazione*; 5°-*miraggio arcano, nebbia mentale, regressione mentale, telecinesi*; 6°-*analizzare dweomer, catena di fulmini, immagine proiettata*; 7°-*demenza, inversione della gravità, spruzzo prismatico*; 8°-*danza irresistibile di Otto, intrappolare l'anima, parola del potere accecare*; 9°-*lamento della banshee, legare anima, risucchio di energia.*

Immunità agli Incantesimi (capacità divina primaria unica): Tiamat è immune agli effetti di qualsiasi incantesimo o capacità magica di 5° livello o inferiore.

Proprietà: *Ampolla di ferro* (vuota), *amuleto dei Piani, anello di resistenza+5, bracciali dell'armatura+8, buco portatile, fasce metalliche di bilarro, globo delle tempeste, mantello della distorsione, sfera di cristallo con individuazione dei pensieri, tappeto volante* (1,8 m per 2,7 m), *teschioscuro, verga della sovranità*, e *verga dello splendore*. Tiamat porta e indossa questi oggetti solo quando assume forma umanoide. I bonus concessi da questi oggetti non sono stati calcolati nelle statistiche sopra riportate.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Tiamat può prendere 10 su qualsiasi prova. Tiamat considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Tiamat può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), ascoltare, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. In aggiunta, possiede la vista cieca per un raggio di 16 chilometri e può vedere le creature invisibili ed eteree entro 480 metri (come un incantesimo *vedere invisibilità* che sia costantemente attivo). Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Tiamat può percepire qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere dei draghi malvagi, se l'evento in questione influenza almeno cinquecento draghi.

Azioni automatiche: Tiamat può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (religioni), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (draghi) come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Tiamat può creare armi di tutti i tipi, così come gli oggetti che ingannano o controllano le creature, come un *cappello del camuffamento*, una *mantello della distorsione* o un *bastone dello charme*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Tiamat è molto attiva nel mondo. Solitamente viaggia in guisa di una fascinosa donna umana o elfa. Diversi draghi malvagi dei vari tipi la accompagnano camuffati pure loro o strisciando nelle vicinanze.

Avatar di Tiamat: Come Tiamat tranne per grado divino 5; CA 59 (contatto 16, colto alla sprovvista 59); Att +65 mischia (4d6+19/19-20, 5 morsi), +60 mischia (2d8+9, 2 ali), +60 mischia (3d6+9 più veleno, pungiglione), oppure incantesimo +65 contatto in mischia o +46 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 40/+4, RI 37, aura divina (15 m, CD 24); TS Temp +43, Rifl +31, Vol +38; tutti i modificatori di abilità ridotti di 5.

Armi a soffio e veleno: Come Tiamat tranne che le CD sono pari a 51.

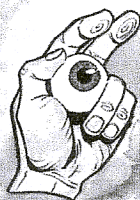
Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Dominio Extra (Legge), Immunità agli Incantesimi†, Scudo Divino, Trasformazione. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 15°; CD tiri salvezza 25 + livello dell'incantesimo.

VECNA

Il Signore Mutilato, Il Sussurrato, Il Maestro di Tutto Ciò che È Segreto e Nascosto

Divinità Minore
Simbolo: Mano sinistra che stringe un occhio
Piano di residenza: Piano Materiale
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Segreti, intrighi
Seguaci: Maghi, stregoni, cospiratori
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Conoscenza, Magia, Male
Arma preferita: Pugnale

Vecna, la divinità dei segreti, era una volta un re mortale che divenne un lich. In genere appare come un lich privo della sua mano e del suo occhio sinistro. Li ha persi in una lotta con il suo luogotenente traditore, Kas. Vecna domina su ciò che non deve essere conosciuto e su ciò che la gente vuole tenere segreto.

Dogma

Vecna trama la distruzione delle altre divinità per poter prendere il mondo per sé. Secondo lui, esiste un segreto che può distruggere qualsiasi essere, non importa quanto potente sia. Al centro di ogni cuore si nasconde un seme di oscurità nascosto a tutti tranne che all'individuo. Scoprire questo segreto e sfruttarlo è la chiave per disfarsi dei nemici. La forza e il potere, insegna Vecna, provengono dal conoscere e dal controllare quello che gli altri non conoscono e controllano. Inoltre, consiglia ai suoi seguaci di non rivelare mai tutto quello che sanno.

Clero e templi

I chierici di Vecna sovvertono i governi, seducono le brave persone al male e tramano l'eventuale controllo del mondo. Naturalmente, questi piani significano che le loro vite sono spacciate se scoperti, e sono molto discreti per evitarlo. Possono essere trovati in ogni parte del mondo, diffondendo il male o cercando documenti od oggetti dei tempi dell'antico impero del loro signore. Le reliquie del loro padrone (la mano e l'occhio) sono di particolare interesse. Nero e rosso sono i loro colori preferiti.

Il clero di Vecna è composto da gruppi di cultisti isolati che cercano arcani segreti oscuri per spingere i loro piani malvagi. I templi di Vecna servono da base e rifugio per i suoi chierici. Sono sempre ben nascosti e protetti contro gli accessi non autorizzati. Di solito comprendono anche vasti archivi di informazioni, segreti che i chierici di Vecna hanno scoperto nel corso dei secoli.

VECNA

Mago 20/Chierico 20
Non morto Medio
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d12 (Mag) più 20d12 (Chr) (480 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m
CA: 51 (+7 Des, +10 divina, +5 naturale, +10 armatura [*bracciali dell'armatura* +10], +9 deviazione)
Attacchi: *Pugnale sacrilego ferimento tocco fantasma+5* +42/+37 mischia, tocco +32/+27 mischia; oppure incantesimo +32 di contatto in mischia o +32 di contatto a distanza
Danni: *Pugnale sacrilego ferimento tocco fantasma+5* 1d4+12/19-20, tocco 1d8+3; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tocco paralizzante (CD 29), intimorire non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Qualità dei non morti, immunità divine, riduzione del danno 45/+4, resistenza al fuoco 30, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (serpenti), resistenza allo scacciare +4, RI 62, aura divina (300 m, CD 29).
Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +33, Vol +44.
Caratteristiche: For 24, Des 24, Cos -, Int 43, Sag 35, Car 29.
Abilità: Alchimia +59, Ascoltare +53, Camuffare +40, Cercare +55, Concentrazione +53, Conoscenze (arcane) +69, Conoscenze (dei piani) +46, Conoscenze (non morti) +69, Conoscenze (religioni) +51, Conoscenze (storia) +69, Diplomazia +43, Intimidire +42, Muoversi Silenziosamente +46, Nascondersi +46, Osservare +43, Percepire Inganni +51, Raggirare +30, Sapienza Magica +69, Scrutare +69, Valutare +47.
Talenti: Ambidestria, Combattere alla Cieca, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Mescere Pozioni, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Tempra Possente.

Qualità dei non morti: Scurovisione, non soggetto ai colpi critici né ai danni debilitanti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Conoscere i Segreti, Creare Oggetti, Esplosione Divina, Guarigione Rapida Divina, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Vecna utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione e del male, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + il livello dell'incantesimo. *Aura imperscrutabile di Nystul, aura sacrilega, blasfemia, campo anti-magia, cerchio magico contro il bene, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, creare non morti, disgiunzione di Mordenkainen, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi magie, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *identificare, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, influenza sacrilega, infondere capacità magiche, previsione, protezione dagli incantesimi, protezione dal bene, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rivela locazioni, scopri il percorso, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-12): 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2; CD base = 24 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-16): 4/8/8/8/8/7/7/7/7/6/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 28 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Vecna impugna *Ripensamento*, un *pugnale+5* con le capacità speciali sacrilega, ferimento e tocco fantasma.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,45 kg.

Oltre al suo pugnale, Vecna indossa *bracciali dell'armatura* +10 e un *mantello della resistenza* +5.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Vecna può prendere 10 su qualsiasi prova. Vecna considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Vecna può vedere (utilizzando al visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o

Illus. di D. Cramer & B. Snoddy w/ J. Norman

uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Vecna può percepire la scoperta, la registrazione o la condivisione di qualsiasi segreto che riguardi almeno cinquecento persone (segreti di tale tipo devono essere di natura politica come un'alleanza segreta, o di natura personale come la malattia di un condottiero).

Azioni automatiche: Vecna può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (non morti) o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Vecna può creare qualsiasi tipo di oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

WEE JAS

La Dea Stregona, La Strega di Rubino, La Dama di Acciaio, Guardiana della Morte

Divinità Intermedia
Simbolo: Teschio rosso avviluppato dalle fiamme
Piano di residenza: Acheronte
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Morte, magia, vanità, legge
Seguaci: Necromanti, maghi
Allineamento dei chierici: LM, LB, LN
Domini: Legge, Magia, Morte
Arma preferita: Pugnale

Wee Jas, divinità della morte e della magia, la maggior parte delle volte viene raffigurata come una donna incantevole abbigliata in una splendida veste, con indosso dei gioielli con motivo a forma di teschio. Wee Jas è una divinità esigente che si aspetta obbedienza dai suoi seguaci. Rispetta Boccob, ma non sono alleati.

Dogma

Wee Jas promuove l'uso di incantesimi e oggetti magici (anche se molti dei suoi seguaci insistono che preferisca la *creazione* di queste cose).

Wee Jas insegna ai suoi seguaci che la magia è la chiave di tutte le cose. Promette che con lo studio della magia vengano la comprensione, il potere personale, la sicurezza, l'ordine e il controllo sul destino. Avverte i suoi seguaci di rispettare coloro i quali sono venuti prima, poiché hanno lasciato la loro conoscenza e sono morti per far posto a loro. Gli ricorda che la morte è inevitabile, ma promette che i loro studi e la loro memoria saranno onorati da coloro che seguiranno.

Clero e templi

Il clero di Wee Jas ha una stretta gerarchia. I suoi chierici sono famosi per la loro disciplina e obbedienza verso i loro superiori. I chierici di Wee Jas arbitrano le dispute, danno consiglio sulla magia, investigano le curiosità magiche, creano oggetti magici e celebrano i funerali. I chierici di minor livello devono sempre essere deferenti verso i loro superiori. Indossano vesti nere o grigie.

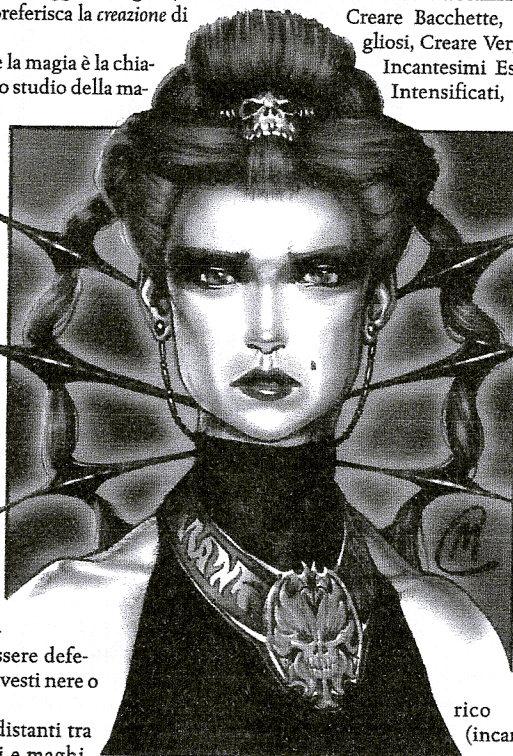
I templi di Wee Jas sono pochi e distanti tra loro, ma la dea conta molti stregoni e maghi potenti (specialmente necromanti) tra i suoi fedeli. Molti dei suoi templi si trovano vicino ai cimiteri o alle catacombe, e contengono sempre delle cripte in cui sono sepolti potenti maghi. Contengono anche vaste biblioteche di conoscenza arcana e grandi collezioni di oggetti che una volta appartenevano a grandi maghi del passato.

WEE JAS

Maga 20/Chierica 20
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d4+140 (Mag) più 20d8+140 (Chr) (820 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 70 (+8 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Pugnale affilato legale tocco fantasma+5* +69/+64/+59/+54 mischia; oppure incantesimo +63 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza
Danni: *Pugnale affilato legale tocco fantasma+5* 1d4+12/19-20; o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Intimorire non morti 20 volte al giorno; poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (corvi), RI 47, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +54, Rifl +55, Vol +59.
Caratteristiche: For 24, Des 27, Cos 24, Int 47, Sag 34, Car 29.
Abilità*: Alchimia +86, Artigianato (produrre carta) +96, Artigianato (rilegare libri) +96, Ascoltare +76, Camuffare +47, Cercare +77, Concentrazione +85, Conoscenze (arcane) +96, Conoscenze (dei piani) +76, Conoscenze (non morti) +96, Conoscenze (religioni) +96, Conoscenze (storia) +86, Diplomazia +64, Guarire +29, Intimidire +51, Muoversi Silenziosamente +66, Osservare +76, Percepire Inganni +77, Professione (erborista) +64, Professione (scrivano) +90, Raccogliere Informazioni +44, Raggirare +57, Sapienza Magica +96, Scrutare +96, Valutare +66.
*Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (pugnale), Arma Preferita (pugnale), Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Mobilità, Scacciare Extra (x2), Schivare, Scrivere Pergamene.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Conoscere la Morte, Controincantesimo Istantaneo, Creare Artefatti, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Mano della Morte, Metamagia Automatica (incantesimi da chierico rapidi), Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Scudo Divino, Tempesta di Energia

Illus. di D. Cramer & M. Cavotta

(energia negativa), Tempesta di Energia (energia positiva), Vedere Magia, Vita e Morte (nessun bisogno di riposo).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; *tocco della morte* (tirare 20d6; se il totale è pari o superiore ai punti ferita attuali del soggetto toccato, quest'ultimo muore) 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Wee Jas utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Animare morti, aura imperscrutabile di Nystul, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, creare non morti, creare non morti superiori, dettame, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il caos, dissolvi magie, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *identificare, incuti paura, infondere capacità magiche, interdizione alla morte, ira dell'ordine, lamento della banshee, protezione dagli incantesimi, protezione dal caos, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rintocco di morte, scudo della legge.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-12): 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6/2/2/2; CD base = 28 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-18): 4/9/9/8/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 28 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Wee Jas impugna *Discrezione*, un *pugnale+5* con le capacità speciali legale, tocco fantasma, e affilato.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 0,45 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Wee Jas ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Wee Jas considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Wee Jas può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Wee Jas percepisce ogni morte nell'istante in cui avviene e ne conserva la sensazione per quindici settimane.

Azioni automatiche: Wee Jas può utilizzare Alchimia, Artigianato (produrre carta), Artigianato (rilegare libri), Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (non morti), Professione (erborista) o Professione (scrivano) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Wee Jas può creare oggetti magici di qualsiasi tipo, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Wee Jas appaiono sempre come donne eleganti e bellissime, ma possono essere di qualsiasi età o etnia. Li invia per partecipare ai riti funebri di maghi famosi e per visitare luoghi teatro di morti di massa.

Avatar di Wee Jas: Come Wee Jas tranne per grado divino 7; CA 54 (contatto 34, colto alla sprovvista 46); Att +61/+56/+51/+46 mischia (1d4+12/19-20, *pugnale affilato legale tocco fantasma+5*), oppure incantesimo +55 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +46, Rifl +47, Vol +51; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Controincantesimo Istantaneo, Incantatore Divino, Mano della Morte, Metamagia Automatica (incantesimi da chierico rapidi), Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Scudo Divino, Vedere Magia.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

YONDALLA

La Protettrice e Provvidente, La Matriarca che Nutre, La Benedetta

Divinità Maggiore

Simbolo: Scudo che raffigura la cornucopia (corno dell'abbondanza)

Piano di residenza: Celestia

Allineamento: Legale buono

Area di influenza: Halfling, protezione, fertilità

Seguaci: Halfling, esploratori, pionieri

Allineamento dei chierici: LB, NB, LN

Domini: Bene, Legge, Protezione

Arma preferita: Spada corta

Yondalla, la divinità degli halfling, appare come una robusta donna halfling, dal piglio fiero. Si veste di verde, giallo e marrone, e porta sempre uno scudo. Yondalla è la creatrice e la protettrice della razza halfling.

Dogma

Yondalla sposa l'armonia all'interno della razza halfling con la vigorosa difesa contro i suoi nemici. Sprona la sua gente a lavorare con gli altri ma a rimanere fedeli al proprio retaggio halfling. Molti halfling accolgono questo consiglio, che permette loro di formare enclavi compatte dove gli halfling sono i benvenuti pure in quelle aree dove le altre razze sono predominanti. Yondalla insegna anche che le opportunità sono lì per essere afferrate, il che porta molti halfling a essere adattabili e un po' opportunisti. Yondalla non tollera alcuna malvagità tra gli halfling, ma non disdegna alcun halfling. Piuttosto, cerca di riportare nelle loro case e tra i loro amici quegli halfling che hanno sbagliato.

Clero e templi

I chierici di Yondalla si preoccupano di tutti gli aspetti della vita degli halfling, tranne il furto (il furto prospera tra gli halfling, dicono i chierici, per una troppo libera interpretazione del consiglio di Yondalla a proposito delle opportunità). I chierici di Yondalla officiano i matrimoni e i funerali, benedicono i raccolti e le nuove imprese, e fanno progetti per la difesa della comunità.

I templi dedicati a Yondalla sono spesso attorniati di meravigliosi giardini o campi coltivati. Contengono sempre magazzini ricolmi di cibo e altre cose necessarie. Ospitano pure armerie e sezioni fortificate dove gli halfling possono superare disastri naturali o attacchi nemici.

YONDALLA

Stregona 12/Paladina 13/Chierica 15

Esterno Piccolo (Buono, Legale)

Grado divino: 18

Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 12d4+120 (Str) più 13d10+130 (Pal) più 15d8+150 (Chr) (1.058 pf)

Iniziativa: +17, sempre per prima (+13 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)

Velocità: 15 m

CA: 91 (+1 taglia, +13 Des, +18 divina, +31 naturale, +6 armatura [*buckler riflettente deviazione frecce animato+5*], +12 deviazione)

Attacchi*: *Spada corta velocità difensiva legale+5* +75/+75/+70/+65/+60 mischia; oppure incantesimo +65 di contatto in mischia o +72 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.

Danni*: *Spada corta velocità difensiva legale+5* 1d6+11/17-20; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (spada corta 17 punti).

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Punire il male (+12 al tiro per colpire e +13 al tiro per i danni), scacciare non morti 19 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.

Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 53/+4, resistenza al fuoco 38, guarigione rapida 38, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 chilometri, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (orsi), aura di coraggio,

Illus. di D. Cramer

individuazione del male, grazia divina, *imposizione delle mani* 4 volte alla settimana, RI 70, aura divina (28,8 km, CD 35).
Tiri salvezza*: Temp +60, Rifl +65, Vol +65. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 22, Des 37, Cos 30, Int 25, Sag 40, Car 34.
Abilità*: Addestrare Animali +46, Alchimia +40, Artigianato (carpenteria) +88, Artigianato (lavorare pellami) +88, Artigianato (metallurgia) +88, Ascoltare +60, Cavalcare (cavallo) +33, Cercare +48, Concentrazione +71, Conoscenze (arcane) +72, Conoscenze (natura) +48, Diplomazia +68, Empatia Animale +53, Guarire +49, Intimidire +32, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +33, Osservare +58, Percepire Inganni +56, Professione (contadino) +96, Raggirare +53, Saltare +26, Sapienza Magica +51, Scalare +26, Scrutare +51, Valutare +48. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada corta), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (spada corta), Disarmare Migliorato, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Vendetta Divina.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada corta), Avatar, Comandare Vegetali, Controllare Creature (halfling), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dono della Vita, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Guarigione Rapida Divina, Ignorare Fallimento Incantesimi Arcani†, Iniziativa Suprema, Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Senso della Battaglia. †Capacità unica, descritta sotto.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (il bersaglio toccato ottiene un bonus di resistenza +15 al tiro salvezza successivo, durata massima 1 ora) 18 volte al giorno.

Capacità magiche: Yondalla utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene e della legge), *ira dell'ordine, immunità agli incantesimi, parola sacra, protezione dagli elementi, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/8/8/7/6/4; CD base = 25 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da paladino al giorno: 5/5/5; CD base = 25 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/9/9/9/9/7/5; CD base = 22 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*; 1°-*allarme, foschia occultante, individuazione delle porte segrete, ritirata rapida, unto*; 2°-*evoca sciame, individuazione dei pensieri, polvere luccicante, serratura arcana, vedere invisibilità*; 3°-*distorsione, fermare non morti, tempesta di nevischio, volare*; 4°-*confusione, nebbia solida, sfera elastica di Otiluke*; 5°-*crescita animale, mano interposta di Bigby*; 6°-*mano possente di Bigby.*

Ignorare Fallimento Incantesimi Arcani (capacità divina primaria unica): Yondalla ignora la percentuale di fallimento incantesimi arcani per portare uno scudo o un buckler.

Proprietà: Yondalla brandisce *Cornolama*, la sua spada corta. *Cornolama* è una *spada corta+5* con le capacità speciali legale, difensiva e velocità.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Yondalla ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Yondalla può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Vede ugualmente bene in pieno giorno, al crepuscolo, alla luce lunare o stellare, ma non nell'oscurità totale. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Yondalla percepisce qualsiasi cosa che abbia effetto sul benessere degli halfling diciotto settimane prima che ciò accada e ne conserva la sensazione per diciotto settimane dopo il manifestarsi dell'evento. È allo stesso modo cosciente della nascita di ogni halfling.

Azioni automatiche: Yondalla può utilizzare Artigianato (lavorare pellami), Artigianato (metallurgia), Artigianato (carpenteria), Conoscenze (arcane) o Conoscenze (natura) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Yondalla può creare armature e oggetti di protezione magici, come i *bracciali dell'armatura*, un *anello di protezione* o un *mantello della resistenza*.

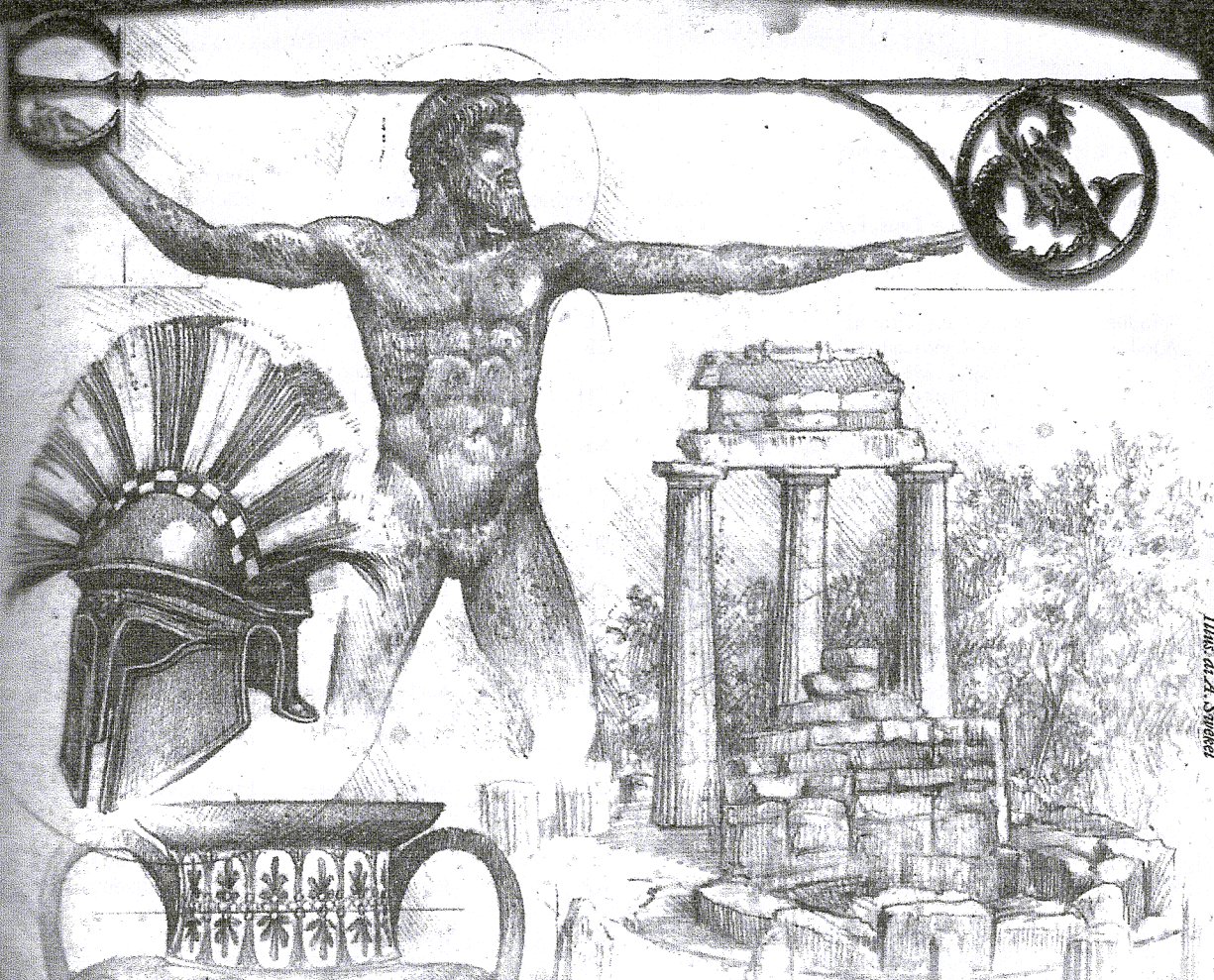
Avatar

Yondalla invia i suoi avatar per vagare le terre degli halfling, attenta ai problemi e aiutandoli nell'agricoltura e in altre attività della comunità.

Avatar di Yondalla: Come Yondalla tranne per grado divino 9; CA 73 (contatto 45, colto alla sprovvista 60); Att +66/+66/+61/+56/+51 mischia (1d6+11/17-20, *spada corta velocità difensiva legale+5*), oppure incantesimo +55 contatto in mischia o +62 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 61, aura divina (270 m, CD 26); TS Temp +51, Rifl +56, Vol +56; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada corta), Dono della Vita, Guarigione Rapida Divina, Iniziativa Suprema, Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Resistenza agli Incantesimi Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Capacità magiche: Livello di incantatore 19°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

Illus. di M. Cavotta

Illus. di A. Swekel

Il pantheon olimpio è un'interpretazione fantasy delle religioni della Grecia dei tempi antichi. Include divinità molto appropriate a DUNGEONS & DRAGONS, organizzate secondo una cosmologia e una teologia perfettamente adattabili al gioco. Questi dei sono stati estrapolati dal loro contesto storico della Grecia reale e uniti sotto l'egida di un pantheon coeso che risponda alle necessità dei chierici e degli altri personaggi di D&D.

TEOLOGIA OLIMPIA

Il pantheon olimpio è del tipo coeso, e quasi tutte le divinità sono legate tra loro da motivi di sangue, o almeno dal matrimonio. Molte condividono lo stesso piano di appartenenza (l'Olimpo) e sono riunite sotto il governo di Zeus.

Gli dei attuali del pantheon sono la terza e quarta generazione di dei. Gea (la terra) e Urano (il cielo) furono le prime divinità, genitori dei Titani e di un buon numero di altri mostri, inclusi i Ciclopi e gli Ecatonchiri (giganti dalle cento mani). I Titani si ribellarono contro il loro padre geloso e tiranno, e Crono, sconfitto Urano, prese il suo posto sul trono. Crono sposò sua sorella Rea e dalla loro unione nacquero sei figli: Ade, Poseidone, Era, Demetra, Estia e Zeus. Crono divorò i primi cinque figli, ma Rea gli nascose il sesto, Zeus, che alla fine tornò per uccidere il padre e liberare i fratelli dallo stomaco di Crono. Ripercorrendo il ciclo della storia divina, Zeus e i suoi fratelli presero il posto di Crono a capo di un nuovo pantheon di dei.

Zeus ed Era si sposarono ed ebbero due figli, Ares ed Efesto. Zeus, tuttavia, è ben noto per i suoi molti amori con Titani, dei e mortali, e ha generato molti altri rampolli divini: Apollo e Artemide, figli gemelli avuti dalla Titana Leto; Dioniso, figlio della donna mortale Semele; Ermes, figlio della dea minore Maia; Ercole, figlio della donna mortale Alcmene; infine Atena, che nacque dalla testa di Zeus, senza avere madre. Afrodite, creata dalla schiuma del mare e dal sangue di Urano, completa gli dei maggiori della famiglia olimpia.

Quattro divinità minori completano il pantheon: Ecate, Tiche, Pan e Nike. Ecate, Nike e Tiche sono figlie di Titani: Ecate di Perse e di Asteria, Nike di Pallante e di Stige, e Tiche di Oceano e Teti. Tutte e tre queste dee si allearono con Zeus e i suoi fratelli contro i Titani, e ricevettero in seguito un posto d'onore sull'Olimpo. Pan è il figlio di Ermes e di una driade, e possiede un grande potere sulle forze della natura.

COSMOLOGIA OLIMPIA

Al centro del mondo sorge un'alta montagna chiamata Olimpo. Questa vetta poderosa si erge così in alto sul mondo che la sua vetta è in realtà un diverso piano di esistenza: l'Olimpo, sede degli dei del pantheon olimpio. Con un'unica eccezione, tutte le divinità olimpie hanno dimora sull'Olimpo, e ciascuna presiede ad un proprio dominio su questo piano. Pochi mortali riescono in effetti a raggiungere l'Olimpo dopo la morte, in particolare coloro che possiedono un legame speciale con una divinità o che sono membri di un culto misterico (si vedano le descrizioni di Demetra e Dioniso). L'Olimpo non ha un allineamento dominante, dato che è abitato da divinità di allineamenti molto diversi. Possiede, tuttavia, un'energia positiva minore dominante.

Nella cosmologia olimpia, al di sotto del mondo dei mortali (il Piano Materiale) risiede il regno di Ade, che porta lo stesso nome del dio. L'Ade è la terra dei morti, dove la maggior parte delle anime mortali indugia, come ombra inconsistente, finché non scompare nel nulla. L'Ade ha un allineamento malvagio leggero, e un'energia negativa minore dominante.

Ancora al di sotto dell'Ade si trova il Tartaro, il vasto reame dell'oscurità nebulosa, laddove

Tabella 4-1: Il pantheon olimpio

Nome	Domini	Grado	Allineamento	Arma preferita	Area di influenza
Zeus	Aria, Bene, Caos, Forza, Nobiltà, Tempo atmosferico	Mag	CB	Lancia corta o mezza lancia	Cielo, aria, tempeste, destino, nobiltà
Ade	Male, Morte, Terra	Mag	NM	Spada lunga	Morte, mondo dei morti, terra, ricchezze
Afrodite	Bene, Caos, Charme	I	CB	Pugnale	Amore, bellezza
Apollo	Bene, Conoscenza, Guarigione, Magia, Sole	I	CB	Arco lungo composito	Luce, profezie, musica, guarigione
Ares	Caos, Distruzione, Guerra, Male	I	CM	Lancia corta	Guerra, uccisione, contrasto
Artemide	Animale, Bene, Sole, Vegetale	I	NB	Spada corta	Caccia, bestie selvatiche, parto, danza
Atena	Artificio, Bene, Comunità, Conoscenza, Guerra, Legge	Mag	LB	Lancia corta	Saggezza, artigianato, civiltà, guerra
Demetra	Protezione, Terra, Vegetale	Min	N	Lancia corta o mezza lancia	Agricoltura
Dioniso	Caos, Distruzione, Follia	I	CN	Bastone ferrato	Allegria, follia, vino, fertilità, teatri
Ecate	Conoscenza, Creazione, Magia, Male	I	NM	Pugnale	Luna, magia, abbondanza, non morti
Efesto	Artificio, Bene, Comunità, Fuoco, Terra	I	NB	Martello da guerra	Fabbri, artigianato
Era	Comunità, Inganno, Nobiltà, Protezione	Mag	N	Mazza leggera	Matrimonio, donne, intrighi
Ercole	Bene, Caos, Fortuna, Forza	S	CB	Randello grande	Forza, avventura
Ermes	Bene, Caos, Fortuna, Inganno, Viaggio	I	CB	Bastone ferrato	Viaggi, commercio, furto, gioco d'azzardo, corsa
Estia	Bene, Comunità, Protezione	Min	NB	Pugnale	Casa, focolare domestico, famiglia
Nike	Guerra, Legge, Nobiltà	S	LN	Mazza leggera	Vittoria
Pan	Animale, Caos, Vegetale	Min	CN	Colpo senz'armi	Natura, passione, pastori, montagne
Poseidone	Acqua, Caos, Terra	Mag	CN	Tridente	Mari, fiumi, terremoti
Tiche	Fortuna, Protezione, Viaggio	Min	N	Spada corta	Fortuna
L'Accademia	Bene, Conoscenza	Nessuno	NB	Bastone ferrato	Bene, verità, bellezza

Tabella 4-2: Divinità olimpie per razza

Razza	Divinità
Umani	Per classe e allineamento
Nani	Efesto, Ade o per classe e allineamento
Elfi	Apollo, Artemide o per classe e allineamento
Gnomi	Ermes, Efesto o per classe e allineamento
Mezzelfi	Per classe e allineamento
Mezzorchi	Ares o per classe e allineamento
Halfling	Tiche o per classe e allineamento

Tabella 4-3: Divinità olimpie per classe

Classe	Divinità (Allineamento)
Bardo	Afrodite (CB), Apollo (CB), Dioniso (CN)
Barbaro	Zeus (CB), Pan (CN), Ares (CM)
Chierico	Qualsiasi
Druido	Artemide (NB), Demetra (N), Pan (CN), Poseidone (CN)
Guerriero	Atena (LB), Ercole (CB), Nike (LN), Poseidone (CN), Ares (CM)
Illusionista	Ermes (CB)
Ladro	Ermes (CB), Era (N), Tiche (N), Dioniso (CN)
Mago	Apollo (CB), Ecate (LM)
Monaco	Atena (LB), Nike (LN)
Necromante	Ade (NM)
Paladino	Atena (LB)
Ranger	Atena (LB), Zeus (CB), Apollo (CB), Artemide (NB)
Stregone	Apollo (CB), Ecate (LM)

gli dei olimpi confinarono i loro progenitori, i Titani, in eterna prigionia. Il Tartaro ha un allineamento malvagio forte.

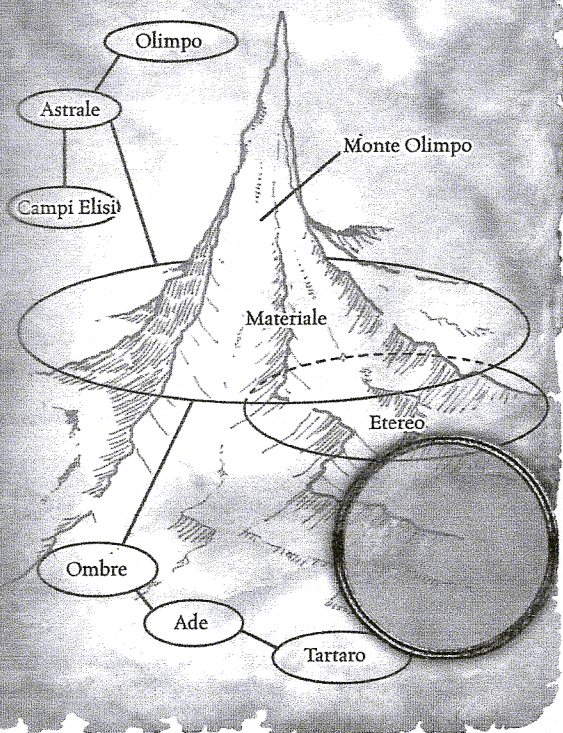
Lontano, verso ovest, oltre le mitiche terre di Esperia, si trova un quarto Piano Esterno: l'Elisio, o i Campi Elisi. In questa terra benedetta si recano, dopo la morte, le anime di alcuni grandi eroi. I Campi Elisi hanno un allineamento buono leggero.

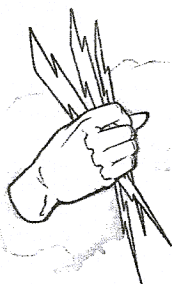
I piani di transizione sono leggermente diversi nella cosmologia olimpia. Il Piano Etereo coesiste con il Piano Materiale come al solito. Il Piano Astrale si collega soltanto all'Olimpo e ai Campi Elisi. Il Piano delle Ombre si collega solamente all'Ade. L'unico modo per raggiungere il Tartaro è l'Ade.

Il pantheon olimpio

Dato che le divinità olimpie formano un pantheon coeso, i chierici possono scegliere come patrono l'intero pantheon piuttosto che un dio specifico. In effetti, a tutti i mortali è richiesto di venerare tutte le dodici divinità olimpie (Zeus, Afrodite, Apollo, Ares, Artemide, Atena, Demetra, Efesto, Era, Ermes, Estia e Poseidone), considerate come pantheon.

I chierici che venerano l'intero pantheon olimpio possono selezionare qualsiasi dei domini qui elencati: Acqua, Animale, Aria, Artificio, Bene, Caos, Charme, Comunità, Conoscenza, Creazione, Distruzione, Follia, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Male, Morte, Nobiltà, Protezione, Sole, Terra, Vegetale, Viaggio, Tempo atmosferico.

Un chierico del pantheon può avere qualsiasi allineamento. Deve selezionare una delle armi seguenti per l'arma che compare quando lancia *arma spirituale*: bastone ferrato, colpo senz'armi, lancia (qualsiasi tipo), martello da guerra, mazza leggera, pugnale, randello grande, spada corta, spada lunga o tridente.

ZEUS

Padre degli Dei e dei Mortali
Divinità Maggiore
Simbolo: Pugno carico di fulmini
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Cielo, aria, tempeste, destino, nobiltà
Seguaci: Chiunque
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Aria, Bene, Caos, Forza, Nobiltà, Tempo atmosferico
Arma preferita: Lancia corta o mezza lancia

Zeus, il re degli dei, appare sotto forma di un possente maschio umano alto circa 4,5 metri. Porta capelli bianchi e una lunga barba del medesimo colore. Indossa una tunica bianca e il suo scudo, *Aegis*, che ritrae la testa della prima medusa. Al suo fianco è sempre presente un'aquila gigante celestiale dalle piume bianche.

Zeus è uno dei sei figli di Crono e Rea, e ha guidato gli altri dei in una rivolta contro il loro padre tirannico (dopo averli liberati dallo stomaco di Crono). Possiede molti titoli minori, tra cui Colui che previene i mali, Generoso, Inventore, Consigliere, Colui che scende in terra, Polveroso, Benigno, Dio dei Giuramenti, Indulgente, Guida del fato, Altissimo, Ospitale, Saettante, Re, Ordinatore, Purificatore, Salvatore, Possente, Supremo, Folgore e Belligerante.

Zeus ha preso in moglie Era, ma i suoi incontri amorosi con le altre donne (divine e mortali) sono ben noti. È padre di un numero incredibile di divinità e di mortali al di fuori del comune, tra cui vanno incluse le divinità Ares, Efesto, Apollo, Artemide, Dioniso, Ermes, Ercole e Atena, e un buon numero di divinità inferiori (come le Muse e le Grazie), oltre a un vasto elenco di mortali, molti dei quali sono avventurieri di eroica statura.

Dogma

In quanto reggente del pantheon, Zeus controlla gli eventi dell'universo. La sua chiesa insegna che nulla accade senza il consenso di Zeus. Ogni benedizione o maledizione che colpisce i mortali è voluta dagli dei, il che significa soprattutto da Zeus, anche se le altre divinità olimpie spesso contestano le sue decisioni. Zeus è piuttosto volubile nell'amministrare la giustizia universale, e spesso ha i suoi beniamini, che possono cambiare in un batter d'occhio. Tuttavia, Zeus si preoccupa della vita mortale, come un padre lontano si occupa dei suoi figli. Non invia mai distruzioni, a meno che non esista un motivo, reale o immaginario. Il destino dei mortali, insegna la sua chiesa, consiste nell'accettare tutto ciò che Zeus invia loro, nel bene o nel male.

Clero e templi

I chierici di Zeus hanno una posizione di privilegio tra il clero delle divinità olimpie. Come Zeus è il re degli dei, essi sono i capi tra i chierici. Nessun chierico delle divinità olimpie si preoccupa molto delle gerarchie ecclesiastiche, ma, se il patrono che si venera è a capo del pantheon, si tende ad ottenere un po' più di rispetto.

I chierici di Zeus indossano tuniche bianche e offrono sacrifici mensili nei grandi templi a lui dedicati, che si trovano in ogni luogo in cui siano venerati gli dei olimpi, e anche le più piccole città ospitano strutture grandiose e impressionanti per onorare il re degli dei.

ZEUS

Barbaro 20/Guerriero 20/Chierico 10
Esterno Grande
Grado divino: 19
Dadi Vita: 20d8+240 (esterno) più 20d12+240 (Bbr) più 20d10+240 (Grr) più 10d8+120 (Chr) (1.550 pf)
Iniziativa: +14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 27 m, volare 72 m perfetta
CA: 86 (-1 taglia, +10 Des, +19 divina, +32 naturale, +7 *Aegis*, +9 deviazione)
Attacchi*: *Lancia corta Enorme esplosione folgorante tonante+5* +93/+88/+83/+78 mischia; oppure incantesimo +83 di contatto in mischia o +73 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Lancia corta Enorme esplosione folgorante tonante+5* 2d6+56/19-20 più 1d6 elettricità/x3; oppure per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (lancia corta 68 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m.
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 12 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 54/+4 (4/-), resistenza al fuoco 39, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 30,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 51, aura divina (30,4 km, CD 38).
Tiri salvezza*: Temp +70, Rifl +66, Vol +65. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 51, Des 30, Cos 34, Int 28, Sag 28, Car 28.
Abilità*: Addestrare Animali +68, Ascoltare +50, Cavalcare (cavallo) +31, Cercare +48, Concentrazione +61, Conoscenze (arcane) +78, Conoscenze (architettura e ingegneria) +68, Conoscenze (dei piani) +73, Conoscenze (geografia) +68, Conoscenze (locali) +68, Conoscenze (natura) +73, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +73, Conoscenze (religioni) +78, Conoscenze (storia) +73, Diplomazia +40, Guarire +38, Intimidire +68, Orientamento +68, Osservare +50, Percepire Inganni +48, Saltare +98, Sapienza Magica +38 e Scrutare +38. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (lancia corta), Critico Poderoso (lancia corta), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Potere Divino, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Robustezza, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Sostituzione Energetica (elettricità),

Illus. di D. Cramer

Illus. di A. Swekel

Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'arma (lancia corta), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (lancia corta), Colpo Distruttivo, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Nobiltà), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ira Divina, Padronanza Divina delle Battaglie, Richiamare Creature (aquile giganti celestiali), Sangue Creativo†, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia corta), Splendore Divino, Tempesta di Energia (fulmini), Trasformazione, Trasformazione Pura. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature della terra, oppure intimorire o comandare le creature dell'aria 19 volte al giorno; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round) 19 volte al giorno; ispirare gli alleati (bonus morale di +2 per 9 round) 19 volte al giorno.

Capacità magiche: Zeus utilizza queste capacità come un incantatore di 29° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 30° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, camminare nell'aria, catena di fulmini, cerchio magico contro il male, comando superiore, contrastare elementi, controllare tempo atmosferico, controllare venti, costrizione/cerca, dissolvi il male, dissolvi la legge, esigere, estasiare, evoca mostri* IX (solo come incantesimo del caos o del bene), *favore divino, forma gassosa, forza straordinaria, foschia occultante, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, invocare il fulmine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, muro di vento, nube di nebbia, parola del caos, parola sacra, pelle di pietra, protezione dal male, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, repulsione, rivela bugie, sciame elementale* (solo aria), *tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio, tempesta di vendetta, turbine, veste magica.*

Ira Divina: Per tutto il tempo in cui Zeus è in preda all'ira vanno considerati i seguenti cambiamenti: CA 81; pf 1.900; Att +98/+93/+88/+83 mischia (2d6+61 più 1d6 elettricità/19-20/x3, *lancia corta Enorme +5 esplosione folgorante tonante*; massimo 73 danni); QS Resistenza al fuoco 49, RI 61; TS Temp +75, Vol +70; For 61, Cos 44; Concentrazione +66, Saltare +103. L'ira può essere utilizzata 19 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a quando Zeus la termina) e non lo lascia sfinito.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/7/6/6/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Sangue Creativo (capacità divina primaria unica): Quando Zeus subisce almeno 20 danni da un singolo attacco, il suo sangue si trasforma in un mostro al contatto col suolo (se Zeus combatte in aria, il mostro può comparire a grande distanza da lui; se combatte nel mare o in un piano privo di gravità, il sangue non si trasforma). Si determini il mostro tirando 1d4+10 per stabilire il livello del dungeon, e poi si tiri sulla tabella appropriata nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER* per gli incontri casuali nei dungeon di quel livello.

Proprietà: Lo scudo di Zeus, *Aegis*, è uno *scudo Enorme di metallo +5* con la capacità speciale fortificazione pesante. Lo scudo ritrae la testa della prima medusa e conferisce a chi lo impugna la capacità speciale presenza terrificante, che ha effetto su tutte le creature entro 3 metri dallo scudo. Tali creature divengono spaventate se non effettuano un tiro salvezza sulla Volontà (CD 50).

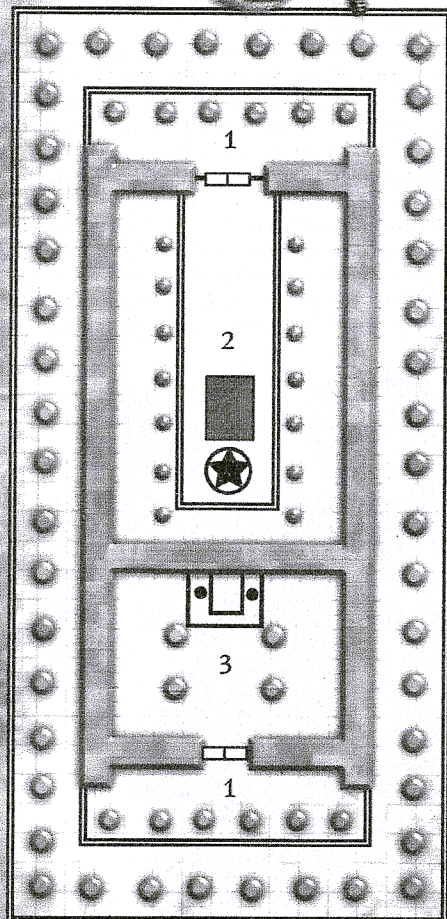
Livello di incantatore: 25°; *Peso:* 13,5 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Zeus ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Zeus può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dai suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 19 ore.

Sensi dell'area di influenza: Zeus è al corrente di tutto ciò che accade sotto il cielo per diciannove settimane prima che suc-

ceda, e mantiene questa sensazione per diciannove settimane dopo che accade.

Azioni automatiche: Zeus può utilizzare qualsiasi sua abilità come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Zeus può creare armi magiche e qualsiasi oggetto magico che utilizzi l'elettricità, come una *bacchetta del fulmine*.

Avatar

Zeus utilizza i suoi avatar soprattutto per pavoneggiarsi con le donne mortali.

Avatar di Zeus: Come Zeus tranne per grado divino 9; CA 66 (contatto 37, colto alla sprovvista 56); Att +83/+78/+73/+68 mischia (2d6+46 più 1d6 elettricità/x3, *lancia corta Enorme esplosione folgorante tonante+5*), oppure incantesimo +73 contatto in mischia o +63 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 44/+4, resistenza al fuoco 29, RI 41, aura divina (270 m, CD 28); TS Temp +60, Rifl +56, Vol +55; tutti i modificatori di abilità ridotti di 10.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Arma Focalizzata Divina (lancia corta), Colpo Distruttivo, Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Nobiltà), Esplosione Divina, Ira Divina, Sangue Creativo†, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia corta). †Capacità unica, descritta sopra.

Ira Divina: Per tutto il tempo in cui l'avatar di Zeus è in preda all'ira vanno considerati i seguenti cambiamenti: CA 61; pf 1.900; Att +98/+93/+88/+83 mischia (2d6+61 più 1d6 elettricità/19-20/x3, *lancia corta Enorme esplosione folgorante tonante+5*; massimo 73 danni); QS Resistenza al fuoco 39, RI 51; TS Temp +75, Vol +70; For 61, Cos 44; Concentrazione +56, Saltare +93. L'ira può essere utilizzata 9 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a quando l'avatar di Zeus la termina) e non lo lascia sfinito.

Capacità magiche: Livello di incantatore 19°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

ADE

Divinità Maggiore
Simbolo: Ariete nero
Piano di residenza: Ade
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Morte, mondo dei morti, terra, ricchezze
Seguaci: Necromanti, assassini, ladri, omicidi
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Male, Morte, Terra
Arma preferita: Spada lunga

Ade, dio della morte e delle ricchezze, appare sotto forma di un imponente e muscoloso uomo dalla pelle grigia, dalla folta e lunga barba nera e dagli occhi scuri. Indossa diversi gioielli d'oro che simboleggiano il suo controllo sulla ricchezza. Mentre i suoi fratelli Zeus e Poseidone governano rispettivamente il cielo e il mare, Ade è il sovrano del mondo dei morti, ed esercita anche un certo controllo sulla terra.

Ade è uno dei sei figli di Crono e Rea, e una delle dodici divinità olimpie. Diversamente dai suoi "colleghi", tuttavia, il suo piano di residenza non è l'Olimpo, ma le oscurità stigie dell'Ade. Ha preso in sposa Persefone, figlia di Demetra, ma la donna vive con lui solo durante i mesi invernali.

Dogma

A differenza di altre divinità la cui area di influenza include la morte, Ade non è particolarmente crudele o ostile ai mortali, le cui anime giungono fino al suo regno. Egli insegna che la morte è il destino di tutti i mortali, ciò che li distingue dagli dei, e che deve essere accettata, anche se arreca dolore.

Clero e templi

I chierici di Ade hanno la tendenza a condividere l'atteggiamento cupo e tenebroso del loro patrono. Vestiti di nero, officiano i fune-

rali e i riti annuali in onore degli antenati defunti. Questi riti sono piuttosto solenni, al contrario di tante feste olimpie.

I templi di Ade sono costruiti solitamente sotto terra, nelle profondità di caverne, o quanto meno si trovano di qualche metro sotto il livello del suolo. Sono tetri e privi di finestre, e creano un'atmosfera tenebrosa che richiama l'oscurità del sottosuolo.

ADE

Guerriero 20/Ladro 10/Assassino 10
Esterno Grande
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+320 (esterno) più 20d10+320 (Grr) più 10d6+160 (Ldr) più 10d6+160 (Ass) (1.712 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m, scavare 12 m
CA: 74 (-1 taglia, +9 Des, +17 divina, +30 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Spada bastarda Enorme sacrilega+5* +82/+77/+72/+67 mischia; oppure incantesimo +72 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Spada bastarda Enorme sacrilega+5* 2d8+48/18-20; oppure per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (spada 64 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +13d6, attacco mortale (CD 29), colpo incapacitante, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, uso dei veleni.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al fuoco 37, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, +5 ai tiri salvezza contro veleno, eludere, trappole, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 49, aura divina (27,2 km, CD 36).
Tiri salvezza*: Temp +45, Rifl +38, Vol +39. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 42, Des 28, Cos 42, Int 29, Sag 30, Car 29.
Abilità*: Acrobazia +46, Artigianato (lavori in muratura) +76, Artigianato (metallurgia) +76, Ascoltare +77, Cercare +76, Concentrazione +58, Conoscenze (arcane) +61, Conoscenze (dei piani) +61, Conoscenze (religioni) +61, Diplomazia +50, Equilibrio +28, Intimidire +78, Muoversi Silenziosamente +76, Nascondersi +62, Osservare +77, Percepire Inganni +77, Raccogliere Informazioni +66, Raggirare +66, Saltare +35, Sapienza Magica +86, Svuotare Tasche +68. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Critico Poderoso (spada bastarda), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada bastarda), Attacco Furtivo Divino, Avatar, Colpo Distruttivo, Conoscere la Morte, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Esplosione Divina, Ferire Nemico, Mano della Morte, Padronanza Divina delle Battaglie, Padronanza Divina della Terra, Risucchio di Vita, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (spada bastarda), Trasformazione, Vita e Morte (non è necessario riposare), Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; *tocco della morte* (se il bersaglio non ha almeno 120 pf, muore istantaneamente) 17 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'acqua, oppure intimorire o comandare creature della terra 17 volte al giorno.

Capacità magiche: Ade utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, animare morti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio magico contro il bene, corpo di ferro, creare non morti, creare non morti superiori, dissacrare, dissolvi il male, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX*

Illus. di W. Reynolds

(solo come incantesimo del male), *incuti paura, influenza sacrilega, interdizione alla morte, lamento della banshee, muro di pietra, pelle di pietra, pietra magica, protezione dal bene, rintocco di morte, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, terremoto.*

Incantesimi da assassino al giorno: 5/4/4/3; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Ade ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Ade può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ade si avvede di ogni morte diciassette settimane prima che si verifichi, e mantiene la sensazione per diciassette settimane dopo che l'evento si è verificato.

Azioni automatiche: Ade può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può anche utilizzare qualsiasi incantesimo o potere di dominio che causi la morte (ma non una capacità divina primaria) come azione gratuita. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ade può creare qualsiasi arma magica, così come oggetti che producono effetti mortali come una *maschera del teschio.*

Avatar

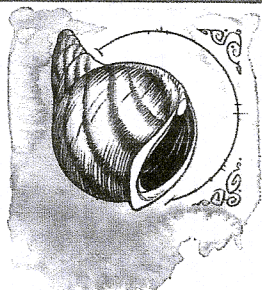
L'avatar di Ade conduce un carro trainato da cavalli giganti o da incubi. Ade lo invia nel mondo principalmente per trarre a sé le anime degli eroi che sfidano la morte.

Avatar di Ade: Come Ade tranne per grado divino 8; CA 56 (contatto 35, colto alla sprovvista 56); Att +73/+68/+63/+58 mischia (2d8+39/19-20, *spada bastarda Enorme sacrilega+5*), oppure incantesimo +63 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, nessuna guarigione rapida, RI 40, aura divina (240 m, CD 27); TS Temp +36, Rifl +29, Vol +30; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada bastarda), Colpo Distruttivo, Conoscere la Morte, Esplosione Divina, Mano della Morte, Scudo Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (spada bastarda), Vita e Morte.

Capacità magiche: Livello di incantatore 18°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

AFRODITE

Divinità Intermedia
Simbolo: Conchiglia
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Amore, bellezza
Seguaci: Artisti, amanti, bardi, elfi
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Charme
Arma preferita: Pugnale

Afrodite, dea del romanticismo, della passione sessuale e della bellezza fisica, personifica gli ideali che rappresenta. Ha le sembianze di una splendida donna umana, vestita di un semplice abito e abbellita da vari gioielli. Di solito è sorridente, e viene chiamata "l'amante del sorriso" o "Afrodite amante del riso". Afrodite nacque dal mare dopo che Crono castrò il proprio padre, Urano, e lanciò le di lui pudenda nelle acque.

Nel rispetto della propria natura, Afrodite non ha soltanto ispirato gesta amorose nelle altre divinità (nei confronti di dei e mortali), ma si è a sua volta immischiata in diversi "affari" privati. È sposata con Efesto, ma ha generato sei figli da Ares, uno da Ermes, due a Poseidone, uno a Dioniso e almeno uno da un mortale, il troiano Anchise.

Dogma

Mentre il suo fedele amante Ares rappresenta l'aspetto distruttivo del caos, Afrodite personifica la gioia della passione, la libertà e la bizzarria. Il fuoco della sua passione non distrugge la vita, ma la crea, e Afrodite è abituata a celebrare la bellezza del vivere sotto ogni aspetto. Afrodite amante del riso spinge i suoi seguaci ad approfittare di tutti i piaceri che possono essere presi alla vita, senza che le restrizioni sociali possano soffocare la libertà, la creatività e la passione. Anche se gli ideali che promuove sono sempre buoni, non pretende da nessuno che ci si armi per difendere la causa del bene. Le sue azioni hanno provocato grandi conflitti, ma Afrodite predilige certamente che i mortali facciano l'amore piuttosto che la guerra.

Clero e templi

I chierici di Afrodite sono spesso sensali di matrimoni e consiglieri per i cuori infranti, e si intromettono di sovente negli affari privati altrui. Sono anche edonisti di chiara fama, e cercano ogni opportunità per godere di ogni piacere che è possibile trovare in questo mondo, prima di passare ad un altro. Per lo più sono cordiali e pacifici, e pochi hanno motivo di mettersi all'avventura. Chi di loro segue tale strada, lo fa perché ritiene che le proprie azioni possano migliorare il mondo, rendendolo un luogo più pacifico, in cui amore e bellezza possano fiorire senza violenza e malvagità.

I templi di Afrodite sono maestosamente decorati con opere d'arte e preziosi ornamenti. Li si trova di norma solo nelle città, sebbene Afrodite, in quanto una delle dodici divinità olimpie, sia riverita laddove si venera il resto del pantheon.

AFRODITE

Barda 20/Chierica 10/Stregona 10
Esterno Grande
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d6+140 (Brd) più 10d8+70 (Chr) più 10d4+70 (Str) (820 pf)
Iniziativa: +10 (Des)
Velocità: 24 m
CA: 78 (-1 taglia, +10 Des, +14 divina, +27 naturale, +18 deviazione)
Attacchi: Onda +63 contatto a distanza o *pugnale Piccolo caotico danzante+5* +69/+64/+59/+54 mischia; oppure *pugnale Piccolo caotico danzante+5* +68 a distanza; oppure incantesimo +65 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza
Danni: Onda 1d10; *pugnale Piccolo caotico danzante+5* 1d6+16/19-20; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 21 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 49/+4, resistenza al fuoco 34, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenze bardiche +30, musica bardica 20 volte al giorno (*affascinare*, controcanto, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) raggio 22,4 km, famiglio (farfalle), RI 46, aura divina (420 m, CD 42).
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +58, Vol +53.
Caratteristiche: For 32, Des 30, Cos 24, Int 30, Sag 24, Car 47.
Abilità*: Acrobazia +44, Addestrare Animali +52, Artigianato (ceramica) +64, Artigianato (tessitura) +64, Ascoltare +63, Camuffare +52, Comunicazione Segreta +43, Concentrazione +81, Conoscenze (arcane) +84, Conoscenze (dei piani) +64, Conoscenze (religioni) +79, Diplomazia +91, Empatia Animale+52, Equilibrio +46, Guarire +31, Intimidire +64, Intrattenere +103, Muoversi Silenziosamente +64, Nascondersi +20, Osservare +23, Percepire Inganni +71, Raccogliere Informazioni +82, Raggirare +52, Saltare +27, Sapienza Magica +64, Scrutare +64. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi

Illus. di D. Cramer

Camuffati, Incantesimi Estesi, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Focalizzato (ammaliamento), Incantesimo Focalizzato Superiore (ammaliamento), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Intrattenere), Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Bardo Divino, Benedizione Divina (Carisma), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Incantesimo Focalizzato Divino (Ammaliamento), Ispirazione Divina (qualsiasi emozione), Ispirazione Potenziata (amore e desiderio)†, Maledizione della Follia†, Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Trasformazione. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; aumenta il Car di +4 per 1 minuto, 14 volte al giorno.

Capacità magiche: Afrodite utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 42 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, calmare emozioni, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, charme, charme sui mostri, costrizione/cerca, demenza, dissolvi il male, dissolvi la legge, dominare mostri, emozione, esigere, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del bene), *frantumare, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola sacra, protezione dal male, protezione dalla legge, punizione sacra, suggestione.*

Incantesimi da bardo conosciuti (4/9/9/8/8/8/8; CD base = 28 + livello dell'incantesimo, oppure 42 + livello dell'incantesimo per gli ammaliamenti): 0-*aprire/chiudere, frastornare, lettura del magico, luce, prestidigitazione, suono fantasma*; 1°-*charme, incuti paura, ipnosi, ritirata rapida, sonno*; 2°-*estasiare, risata incontenibile di Tasha, suggestione, trama ipnotica, trance animale*; 3°-*charme sui mostri, confusione, costrizione inferiore, emozione, paura*; 4°-*blocca mostri, dominare persone, grido, modificare memoria, spezzare incantamento*; 5°-*controllare acqua, dissolvere superiore, fuorviare, incubo, sogno*; 6°-*costrizione/cerca, repulsione, sguardo penetrante, suggestione di massa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/7/6/5/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo, oppure 31 + livello dell'incantesimo per gli ammaliamenti.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/11/11/10/9/7; CD base = 28 + livello dell'incantesimo, oppure 42 + livello dell'incantesimo per gli ammaliamenti): 0-*aprire/chiudere, lampo, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, suono fantasma*; 1°-*comprensione dei linguaggi, foschia occultante, immagine silenziosa, messaggio, raggio di indebolimento*; 2°-*cecità/sordità, immagine speculare, individuazione dei pensieri, vento sussurrante*; 3°-*dissolvi magie, distorsione, velocità*; 4°-*confusione, scagliare maledizione*; 5°-*regressione mentale.*

Ispirazione Potenziata (capacità divina primaria unica): Quando Afrodite utilizza la sua capacità Ispirazione Divina per infondere amore o desiderio, il suo potere può anche avere effetto sulle divinità di qualsiasi grado. La CD per questo uso del potere è 56. Solo Atena, Estia e Artemide sono immuni, si dice, ai poteri lussuriosi di Afrodite.

Maledizione della Follia (capacità divina primaria unica): Quando un mortale causa l'ira di Afrodite, la dea può renderlo folle con un semplice sguardo. L'effetto è il medesimo di un incantesimo *demenza* permanente, e i mortali non ottengono alcun tiro salvezza.

Se Afrodite lo desidera e se il bersaglio è un maschio, la maledizione può rendere impotenti anziché folli.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Afrodite ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Afrodite può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dai suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Afrodite sa quando due persone si innamorano o fanno l'amore, ed è al corrente di qualsiasi azione compiuta in momenti di passione. Mantiene la sensazione di tali eventi per quattordici settimane dal loro termine.

Azioni automatiche: Afrodite può utilizzare qualsiasi abilità basata sul Carisma come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Per utilizzare un'abilità come azione gratuita, Afrodite deve possedere dei gradi in quell'abilità, oppure quest'ultima dev'essere utilizzabile senza addestramento. Afrodite non può effettuare nessun'impresa come azione gratuita se questa comporta un'azione di movimento o parte di un'azione di movimento. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Afrodite può creare qualsiasi oggetto magico che abbia un effetto di ammaliamento, come le *lenti dello charme*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

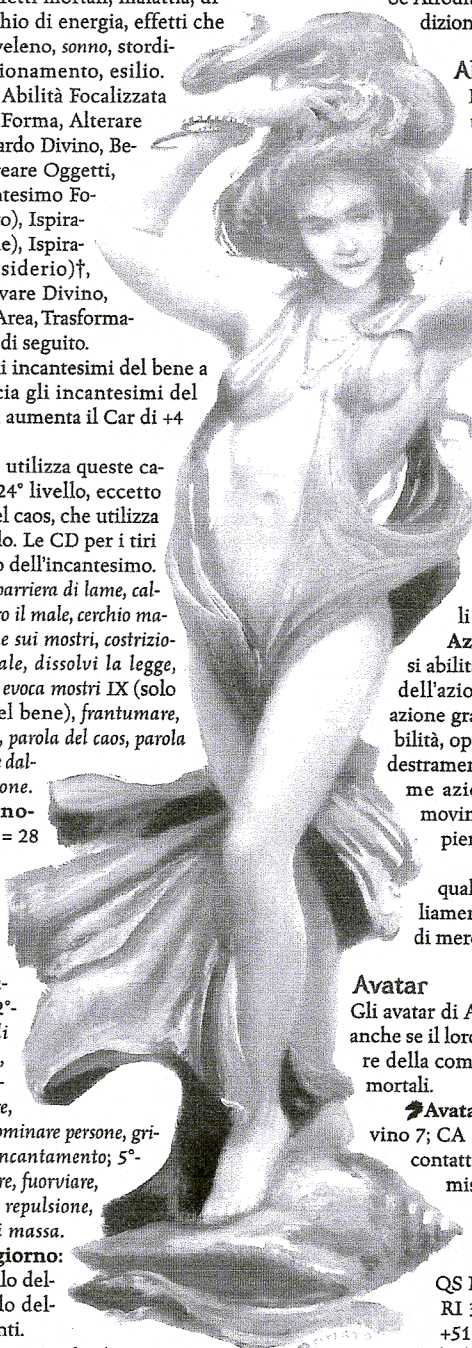
Gli avatar di Afrodite sono per lo più splendide donne mortali, anche se il loro aspetto varia di molto. La dea se ne serve per gioire della compagnia di ninfe e altri folletti, e talora anche dei mortali.

Avatar di Afrodite: Come Afrodite tranne per grado divino 7; CA 64 (contatto 44, colto alla sprovvista 54); Att +56 contatto a distanza (1d10, onda); oppure +62/+57/+52/+47 mischia (1d6+16/19-20, *pugnale Piccolo caotico danzante+5*) o +61 a distanza (1d6+16/19-20, *pugnale Piccolo caotico danzante+5* +68; oppure incantesimo +56 di contatto in mischia o +58 di contatto a distanza); QS Riduzione del danno 42/+1, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 35); TS Temp +46, Rifl +51, Vol +46; Intrattenere +92; tutti gli altri modificatori di abilità ridotti di 7.

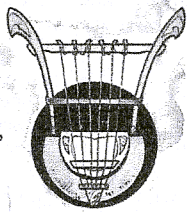
Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Intrattenere), Alterare Forma, Alterare Taglia, Bardo Divino, Benedizione Divina (Carisma), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 35 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come Afrodite, tranne per il fatto che le CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi di ammaliamento dell'avatar sono 30 per gli incantesimi da bardo, 19 per quelli da chierico e 30 per quelli da stregone.

Illus. di D. Giancola

APOLLO

Il Musicista degli Dei, il Dio Arciere, il Lungisaettante, il Guaritore, il Dio della Luce, il Dio della Verità

Divinità Intermedia
Simbolo: Lira
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Luce, profezie, musica, guarigione
Seguaci: Bardi, elfi, maghi, stregoni, guaritori, saggi
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Conoscenza, Guarigione, Magia, Sole
Arma preferita: Arco lungo composito

Apollo, dio della musica, della luce e della guarigione, si presenta come un giovane avvenente e imberbe, con in mano una lira dorata e un arco d'argento.

Fu Apollo il primo ad insegnare alla gente l'arte della guarigione. Sebbene sia di solito benevolo e cordiale, può davvero divenire terribile in uno scatto d'ira, subito pronto a scagliare frecce che diffondono malattia e morte sui bersagli. Per quanto riguarda le sue doti musicali, Apollo è piuttosto vanitoso.

Dogma

Apollo è un dio tollerante, che si interessa nel curare le ferite e le sofferenze dello spirito e del corpo. Predica la pace, il perdono e la giustizia piuttosto che la vendetta. Induce i suoi seguaci a portare la pace ove possibile e ad aiutare chi ha peccato nell'espiazione dei propri misfatti. Non tollera, tuttavia, gli atti volutamente malvagi, e non ha alcuna pazienza per i criminali incalliti. Considera molto negativamente i ladri e quanti vivono di mezzi disonesti (si dice che dalle sue labbra non sia mai uscita una parola falsa). Invoca punizioni severe per i fuorilegge.

Apollo spinge i suoi seguaci a mostrarsi coraggiosi e indomiti nell'affrontare il male, ma anche a ricordare la compassione dovuta alle vittime del male, nonché a cogliere il tempo necessario a godere dei beni più preziosi della vita, in particolare della musica.

Clero e templi

I chierici di Apollo indossano spesso abiti gialli o dorati. Fungono da consiglieri, insegnanti, diplomatici e guaritori. Preferiscono interpretare un ruolo pacifico, spesso agendo da mediatori nelle dispute e curando, quando possono, i malati. Non indugiano però nell'imbracciare le armi se necessario, e sono lieti di chiarire il loro punto di vista sul campo di battaglia laddove non sia possibile farlo nelle sale conciliari.

I templi di Apollo sono situati di solito in luoghi soleggiati, oppure vicino a caverne o fonti di acque calde. Oltre ad essere ospedali per i malati, i templi di Apollo di solito includono alcune camere divinatorie dove i chierici predicono il futuro.

APOLLO

Guerriero 9/Bardo 20/Mago 10/Chierico 10
Esterno Grande (Caotico, Buono)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 9d10+63 (Grr) più 20d6+140 (Brd) più 10d4+70 (Mag) più 10d8+70 (Chr) (973 pf)
Iniziativa: +15 (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m
CA: 75 (-1 taglia, +11 Des, +15 divina, +28 naturale, +12 deviazione)
Attacchi: *Arco lungo composito potente Enorme velocità distruzione sacro+5* (bonus For +7) con *frecce+5* +85/+85/+80/+75/+70 a distanza; oppure colpo senz'armi +66/+61/+56/51 mischia; oppure incantesimo +66 di contatto in mischia o +70 di contatto a distanza
Danni: *Arco lungo composito potente Enorme velocità distruzione sacro+5* (bonus For +7) con *frecce+5* 1d10+19/19-20/x3; oppure colpo senz'armi 1d4+7; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenze bardiche +35, musica bardica 28 volte al giorno (*affascinare*, controcanto, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) raggio 24 km, famiglio (falco), RI 67, aura divina (450 m, CD 37).
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +63, Vol +61.
Caratteristiche: For 24, Des 33, Cos 24, Int 40, Sag 30, Car 34.
Abilità*: Acrobazia +34, Addestrare Animali +42, Alchimia +73, Artigianato (strumenti musicali) +90, Ascoltare +82, Cavalcare (cavallo) +28, Cercare +64, Concentrazione +94, Conoscenza delle Terre Selvagge +31, Conoscenze (arcane) +102, Conoscenze (dei piani) +89, Conoscenze (geografia) +66, Conoscenze (natura) +89, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +66, Conoscenze (religioni) +102, Conoscenze (storia) +66, Diplomazia +98, Equilibrio +28, Guarire +63, Intimidire +33, Intrattenere +86, Nuotare +37, Osservare +59, Percepire Inganni +62, Professione (erborista) +84, Raccogliere Informazioni +50, Raggirare +73, Saltare +39, Sapienza Magica +102, Scalare +34, Scrutare +93, Utilizzare Oggetti Magici +70.
*Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Arma Focalizzata (arco lungo composito), Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Correre, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (arco lungo composito),

Illus. di D. Cramer & G. Angus

Critico Poderoso (arco lungo composito), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Factotum, Forgiare Anelli, Incantesimi Ampliati, Incantesimi Camuffati, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Illusione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato Superiore (Illusione), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mescere Pozioni, Mira Precisa, Mobilità, Musica Extra (x2), Padronanza degli Incantesimi, Piè Veloce, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Specializzazione in un'Arma (arco lungo composito), Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (arco lungo composito), Avatar, Bardo Divino, Controincantesimo Istantaneo, Dominio Extra (Conoscenza), Dominio Extra (Guarigione), Dono della Vita, Esplosione Divina, Incantesimi da Mago Spontanei, Intrattenimento Irresistibile, Padronanza Arcana, Potere della Verità, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a compimento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo come Mag15; scacciare non morti superiore 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Apollo utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, di divinazione e di guarigione, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura imperscrutabile di Nystul, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio di guarigione, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo infuocato, conoscenza delle leggende, contrastare elementi, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il male, dissolvi magie, divinazione, esplosione solare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *guarigione, guarigione di massa, identificare, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, infondere capacità magiche, luce incandescente, parola sacra, previsione, protezione dagli incantesimi, protezione dal male, punizione sacra, resistenza agli incantesimi, resurrezione pura, riflettere incantesimo, rigenerazione, riscaldare il metallo, rivela locazion, scopri il percorso, scudo di fuoco, semi di fuoco, sfera prismatica, visione del vero.*

Incantesimi da bardo conosciuti (4/7/7/7/7/6/6; CD base = 22 + livello dell'incantesimo, oppure 26 + livello dell'incantesimo per gli ammaliamenti e le illusioni): 0-*lettura del magico, lampo, luce, luci danzanti, mano magica, suono fantasma*; 1°-*cancellare, identificare, ritirata rapida, sonno, ventriloquio*; 2°-*luce diurna, pirotecnica, polvere luccicante, risata incontenibile di Tasha, trance animale*; 3°- *confusione, distorsione, modellare suono, scritto illusorio, velocità*; 4°-*blocca mostri, dominare persone, grido, modificare memoria, trama iridescente*; 5°-*controllare acqua, fuorviare, immagine persistente, nebbia mentale, visione falsa*; 6°-*controllare tempo atmosferico, repulsione, velo, velocità di massa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/6/6/5; CD base = 20 + livello dell'incantesimo, 24 + livello dell'incantesimo per ammaliamenti ed illusioni.

Incantesimi da mago al giorno: 4/8/8/7/6/5; CD base = 25 + livello dell'incantesimo, 29 + livello dell'incantesimo per ammaliamenti ed illusioni.

Proprietà: Apollo scocca *frecce +5* dal suo arco. Le creature viventi colpite da queste frecce devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) per non essere influenzate da una malattia soprannaturale (il morbo di Apollo), che ha un periodo di incubazione di 1 giorno. Il danno è 1d4 Cos e 1d4 Des.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 1,35 kg (20 frecce).

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Apollo ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Apollo può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Apollo sente il lancio di qualsiasi incantesimo e di qualunque freccia, oltre ad ogni atto di guarigione, nell'istante in cui si verifica, e mantiene la sensazione per quindici settimane successive all'avvenimento.

Azioni automatiche: Apollo può utilizzare Artigianato (strumenti musicali), Conoscenze (arcane), Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia) o Professione (erborista) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Apollo può creare qualsiasi oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

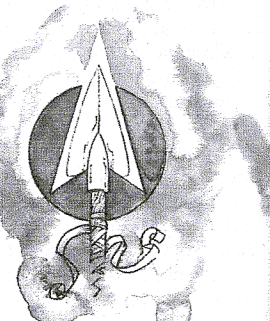
Gli avatar di Apollo sono solitamente (ma non sempre) giovani sbarbati simili a lui nell'aspetto. Il dio se ne serve ben poco, tranne quando si tratta di fronteggiare grandi malvagità.

Avatar di Apollo: Come Apollo tranne per grado divino 7; CA 59 (contatto 39, colto alla sprovvista 48); Att +77/+77/+72/+67/+62 a distanza oppure +58/+53/+48/+43 mischia (1d8+19/x3, *arco lungo composito potente velocità distruzione sacro+5* (bonus For +7) con *frecce+5* oppure 1d3+7 colpo senz'armi) oppure incantesimo +58 contatto in mischia o +62 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 29); TS Temp +50, Rifl +55, Vol +53; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (arco lungo composito), Dominio Extra (Conoscenza), Dominio Extra (Guarigione), Incantesimi da Mago Spontanei, Padronanza Arcana, Potere della Verità, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 30 + livello dell'incantesimo.

ARES

Il Dio Spietato, Colui che si Diletta della Pugna
Divinità Intermedia
Simbolo: Lancia
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Guerra, uccisione, contrasto
Seguaci: Guerrieri, barbari, mezzorchi
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Caos, Distruzione, Guerra, Male
Arma preferita: Lancia corta

Ares, dio della lotta, compare solitamente sotto l'aspetto di un uomo corpulento con occhi che bruciano d'odio e un viso sempre minaccioso. Ares impersona l'elemento selvaggio della guerra. Adora i conflitti, l'ira e lo spargimento incontrollato di sangue. È inoltre geloso, infido e permaloso. Per questi motivi, non è un dio molto

Illus. di D. Cramer

popolare tra i mortali o tra gli altri dei. È figlio di Zeus ed Era, ma entrambi lo detestano.

Ares è nemico giurato di Atena, sua sorellastra (in qualche modo) e altra divinità della guerra.

Dogma

Ares insegna che il mondo è un luogo terribile e crudele, dove solo i forti hanno diritto alla felicità. Addestra i suoi fedeli a rispondere a qualsiasi insulto, a mentire se necessario e a bramare ciò che non è loro. Secondo Ares tutti questi atti possono condurre alla gioia della battaglia.

Clero e templi

I chierici di Ares prediligono le vesti color cremisi, e si adoperano per promuovere lotte e guerre dichiarate. Molti fungono da generali o consulenti militari per governanti aggressivi. Altri guidano bande di predatori assetati di sangue, intenti a terrorizzare le campagne. Quando non si trovano a combattere o a tramare, si addestrano nelle arti della guerra. Molti chierici di Ares sono chierici/guerrieri o chierici/barbari.

I chierici di Ares contrastano quelli di Atena in ogni momento e luogo possibile. Quando le due fazioni si incontrano, si può star certi che il sangue scorrerà a fiotti.

I templi di Ares sono rari. Di solito si tratta di fortezze cui è vietato l'accesso, costruite allo scopo di intimidire i civili e fungere da basi operative per scorrerie o altre azioni militari.

ARES

Chierico 20/Guerriero 20
Esterno Grande (Caotico, Malvagio)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d8+220 (Chr) più 20d10+220 (Grr) (1.180 pf)
Iniziativa: +12, sempre per primo (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 24 m
CA: 86 (-1 taglia, +8 Des, +15 divina, +28 naturale, +10 armatura [*corazza di piastre fortificazione pesante+5*], +7 armatura [*scudo grande di acciaio+5*], +9 deviazione)
Attacchi: *Lancia corta caotica profana tocco fantasma+5* +84/+79/+74/+69 mischia; oppure incantesimo +74 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza
Danni: *Lancia corta caotica profana tocco fantasma+5* 1d8+41/19-20/x3; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, intimorire non morti 12 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 40/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 47, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +55, Vol +54.
Caratteristiche: For 48, Des 26, Cos 32, Int 25, Sag 25, Car 29.
Abilità*: Addestrare Animali +70, Artigianato (fabbricare armature) +82, Artigianato (fabbricare armi) +82, Artigianato (metallurgia) +82, Ascoltare +50, Cavalcare (cavallo) +74, Concentrazione +49, Conoscenze (arcane) +68, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +45, Conoscenze (religioni) +68, Conoscenze (storia) +45, Diplomazia +72, Guarire +23, Osservare +50, Percepire Inganni +45, Saltare +56, Sapienza Magica +45, Scalare +56, Scrutare +45. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (lancia corta), Critico Poderoso (lancia corta), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Piè Veloce, Potere Divino, Resistenza Fisica, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (lancia corta), Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (lancia corta), Avatar, Colpo Distruttivo, Dominio Extra (Caos), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ferire Nemico, Iniziativa Suprema, Ispirazione Divina (rabbia), Padronanza Divina delle Armature, Padronanza Divina delle Battaglie, Presenza Terrificante, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia corta), Tempesta Divina.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; punizione (+4 all'attacco e +20 al danno per un attacco con un'arma) 15 volte al giorno; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Ares utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contagio, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *ferire, frantumare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, potere divino, protezione dal bene, protezione dalla legge, terremoto, veste magica.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Ares ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per col-

Illus. di W. Reynolds

pire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ares può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ares si accorge di qualsiasi atto di aggressione, spargimento di sangue o guerra nel momento stesso in cui si verifica, e mantiene questa sensazione per quindici settimane dal termine dell'evento.

Azioni automatiche: Ares può utilizzare Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (metallurgia) oppure Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ares può creare armi e armature magiche, oltre agli oggetti di distruzione come il *corno della distruzione*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Ares invia il suo avatar per minare gli accordi di pace e per assistere alle conquiste più epiche. Utilizza anche i suoi avatar quando sospetta che Atena sia implicata in un avvenimento.

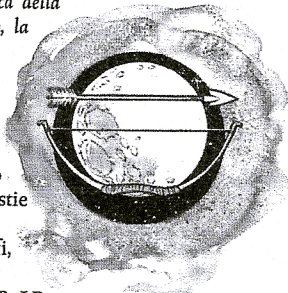
Avatar di Ares: Come Ares tranne per grado divino 7; CA 70 (contatto 33, colto alla sprovvista 62); Att +76/+71/+66/+61 mischia (1d8+33/x3, *lancia corta caotica profana tocco fantasma+5*), oppure incantesimo +66 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +50, Rifl +47, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (lancia corta), Dominio Extra (Caos), Esplosione Divina, Ferire Nemico, Padronanza Divina delle Battaglie, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia corta).

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

ARTEMIDE

Artemide dall'Asta Dorata, l'Amica della Gioventù, la Signora del Lago, la Cacciatrice

Divinità Intermedia
Simbolo: Arco e freccia su un disco lunare
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Caccia, bestie selvatiche, parto, danza
Seguaci: Ranger, druidi, elfi, halfling, cacciatori
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Animale, Bene, Sole, Vegetale
Arma preferita: Spada corta

Artemide, dea della caccia e delle bestie selvatiche, appare sotto forma di una giovane donna adornata con vesti rustiche, e porta sempre un arco e una spada. Oltre ai suoi normali appellativi, talora è chiamata "Artemide la fragorosa" a causa delle forti grida di caccia che spesso utilizza.

Artemide è la sorella gemella di Apollo, figlia di Zeus e della titana Leto. Di norma si tiene alla larga dai mortali, ma gradisce la compagnia di ninfe e driadi.

Dogma

I precetti di Artemide evidenziano il valore sacrale delle terre selvagge e dei loro abitanti. La dea è amica di ninfe e driadi, e, in misura minore, di centauri e satiri (le sue simpatie vanno sempre alle donne di tutte le specie). I suoi seguaci, comprese le creature silvane, sono chiamati a proteggere le terre non civilizzate, evitando che vengano distrutte o inutilizzate.

Sebbene Artemide sia un'ottima cacciatrice, incoraggia i suoi fedeli a cacciare solo per necessità di cibo, e mai solo per divertimento.

Clero e templi

I chierici di Artemide sono tutte donne, e devono rimanere caste e vergini. Tendono a vivere lontano dalla civiltà, attratte dai boschi e dalle loro creature. Come la loro dea, passano molto tempo in compagnia di animali e folletti. Di solito si vestono con pelli di cervi o tuniche di color verde muschio.

Artemide, in quanto divinità olimpia, viene venerata come parte dell'intero pantheon, di solito a fianco di Apollo. I due gemelli condividono i templi di molte città, ma Artemide possiede piccoli e disadorni altari in tutte le terre selvagge. Questi altari si trovano spesso in boschetti sacri o lungo il corso di limpidi ruscelli.

ARTEMIDE

Druida 20/Ranger 20
Esterno Grande
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Drd) più 20d10+180 (Rgr) (1.060 pf)
Iniziativa: +19, sempre per prima (+15 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 24 m
CA: 79 (-1 taglia, +15 Des, +15 divina, +28 naturale, +12 deviazione)
Attacchi: *Spada corta affilata+5* +70/+65/+60/+55 mischia; oppure *arco lungo composito potente Enorme velocità+5* (bonus For +11) con *frecce +5* +84/+84/+79/+74/+69 a distanza; oppure incantesimo +65 di contatto in mischia o +69 di contatto a distanza
Danni: *Spada corta affilata+5* 1d8+16/18-20; oppure *arco lungo composito potente Enorme velocità+5* (bonus For +11) con *frecce +5* 2d6+36/19-20/x3; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, andatura nel bosco, corpo senza tempo, *forma selvatica* (animale di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme oppure crudele 6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), immunità ai veleni, mille volti, nemici prescelti (animali +5, bestie +4, bestie magiche +3, aberrazioni +2, giganti +1), passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, RI 67, aura divina (450 m, CD 37).
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +62, Vol +57.
Caratteristiche: For 32, Des 40, Cos 29, Int 26, Sag 26, Car 35.
Abilità*: Addestrare Animali +87, Ascoltare +65, Cavalcare (cavallo) +32, Cercare +43, Concentrazione +84, Conoscenze delle Terre Selvagge +83, Conoscenze (arcane) +43, Conoscenze (natura) +83, Conoscenze (religioni) +43, Empatia Animale +87, Guarire +85, Muoversi Silenziosamente +70, Nascondersi +76, Nuotare +46, Orientamento +83, Osservare +65, Professione (erborista) +63, Saltare +66, Sapienza Magica +43, Scrutare +43.
*Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Attacco Poderoso, Controllare Vegetali, Correre, Critico Migliorato (arco lungo composito), Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mira Precisa, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Sfidare Vegetali, Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Illus. di D. Cramer

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (arco lungo composito), Avatar, Celerità Divina, Controllare Creature (folletti), Crescita di Creature (animali), Dominio Extra (Sole), Iniziativa Suprema, Mente della Bestia, Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Richiamare Creature (animali), Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Specializzazione Divina in un'Arma (arco lungo composito).

Poteri di dominio: Usare *amicizia con gli animali* 15 volte al giorno; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; intimorire o comandare creature vegetali 15 volte al giorno; scacciare non morti superiore 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Artemide utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, blocca animali, calmare animali, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, comandare vegetali, comunione con la natura, contrastare elementi* (solo freddo o fuoco), *controllare vegetali, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvi il male, dominare animali, esplosione solare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forme animali, guscio anti-vita, intralciare, luce incandescente, muro di spine, parola sacra, pelle coriacea, piaga strisciante, protezione dal male, punizione sacra, respingere legno, respingere parassiti, riscaldare il metallo, scudo di fuoco, semi di fuoco, sfera prismatica, trasforma bastone, trasformazione.*

Incantesimi da druido al giorno: 6/7/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5/5/5; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Artemide ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Artemide può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Artemide si avvede di ogni atto di caccia o di qualsiasi altro gesto che coinvolga un animale selvatico, e mantiene questa sensazione per le quindici settimane successive al verificarsi dell'evento.

Azioni automatiche: Artemide può utilizzare Addestrare Animali, Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Empatia Animale, Orientamento, Osservare o Professione (erborista) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Artemide può creare qualsiasi arco, freccia, spada o faretra magica, una *scimitarra silvana*, un *mantello* o degli *stivali elfici*, un *bastone dei boschi*, dei *bracciali dell'arciere*, delle *vesti del druido* o un *anello dell'amicizia con gli animali*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Artemide appaiono sotto l'aspetto di giovani donne o driadi. È raro che la dea li invii nel mondo.

Avatar di Artemide: Come Artemide tranne per grado divino 7; Iniz +19; CA 63 (contatto 33, colto alla sprovvista 48); Att +63/+58/+53/+48 mischia (1d8+16/18-20, *spada corta affilata+5*); oppure +71/+66/+61/+56 a distanza (2d6+28/x3, *arco lungo composito potente Enorme velocità+5* [bonus For +11] con *frecce +5*); oppure incantesimo +57 contatto in mischia o +61 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 29); TS Temp +48, Rifl +54, Vol +49; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arciere Divino, Arma Focalizzata Divina (arco lungo composito), Celerità Divina, Dominio Extra (Sole), Richiamare Creature (animali), Schivare Divino, Specializzazione Divina in un'Arma (arco lungo composito).

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 29 + livello dell'incantesimo.

ATENA

Divinità Maggiore
Simbolo: Un gufo
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Saggezza, artigianato, civiltà, guerra
Seguaci: Paladini, guerrieri, monaci, giudici, guardie
Allineamento dei chierici: LB, LN, NB
Domini: Artificio, Bene, Comunità, Conoscenza, Guerra, Legge
Arma preferita: Lancia corta

Atena, dea dei combattimenti decorosi, dell'artigianato qualificato, della prudenza e delle città, appare sotto forma di una donna statuaria dagli attraenti occhi grigi. Di solito porta uno scudo e indossa elmo e armatura. Essendo la figlia preferita di Zeus, suo padre le presta, di tanto in tanto, il suo scudo, *Aegis*.

Atena è figlia esclusivamente di Zeus, poiché non è stata generata da alcuna madre. Un giorno, Zeus avvertì un terribile mal di

Illus. di S. Wood

testa. Per alleviare il dolore, Efesto utilizzò la sua ascia per spaccare la testa del padre degli dei. Da tale apertura venne fuori Atena, già cresciuta e perfettamente armata.

Atena fu la prima ad insegnare ai mortali le arti più civili. Si dice che abbia inventato la tessitura, la ruota dei vasai, le briglie per i cavalli e molti altri attrezzi. Ha anche creato l'ulivo, come dono per i mortali. È la protettrice dei tessitori, e, insieme ad Efesto, è la patrona della manifattura e di tutte le arti che rendono possibile il vivere civile.

Atena è pronta a combattere, ma solo per difendere ciò che merita di essere protetto, come città, villaggi e campi coltivati. Tutte le volte che può, si oppone alla furia impetuosa del suo fratellastro Ares.

Dogma

Atena pretende che i suoi seguaci portino avanti i più alti ideali di saggezza, ragione e purezza. Richiede ai fedeli di combattere a difesa della patria e dello stato contro i nemici che vengono dall'esterno, ma anche di essere altrettanto versati nelle arti della pace che in quelle della guerra.

Illus. di G. Angus & D. Cramer

Clero e templi

I chierici di Atena combattono ogni volta che possono contro i seguaci di Ares, e passano il resto del loro tempo a proteggere le terre civilizzate dalle minacce esterne. I chierici di Atena sono sempre attivi nella vita civile, e fungono da giudici, consiglieri, strateghi e insegnanti. La sua chiesa è patrona delle arti, e incentiva tanto i lavori pubblici quanto i singoli pittori, scultori e architetti.

I templi di Atena sono sempre imponenti e belli da mirare. Nelle aree meno densamente popolate, laddove mostri o predoni costituiscono una minaccia, i templi di Atena sono solitamente fortificati, ma mantengono un aspetto esteticamente gradevole.

ATENA

Guerriera 20/Chierica 20
Esterno Grande (Buono, Legale)
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d10+140 (Grr) più 20d8+140 (Chr) (940 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m
CA: 92 (-1 taglia, +9 Des, +17 divina, +30 naturale, +10 *corazza di piastre +5*, +7 *scudo grande di metallo +5*, +10 deviazione)
Attacchi*: *Lancia corta sacra legale velocità+5* +74/+74/+69/+64/+59 mischia; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Lancia corta sacra legale velocità+5* 1d8+32/19-20/x3; oppure per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (lancia corta 40 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 13 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al fuoco 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 49, aura divina (27,2 km, CD 37).
Tiri salvezza*: Temp +56, Rifl +58, Vol +66. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 27, Des 29, Cos 25, Int 33, Sag 45, Car 31.
Abilità*: Addestrare Animali +70, Artigianato (ceramica) +91, Artigianato (lavori in muratura) +91, Artigianato (scultura) +91, Artigianato (tessitura) +91, Ascoltare +69, Cavalcare (cavallo) +71, Cercare +51, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (architettura e ingegneria) +51, Conoscenze (religioni) +71, Conoscenze (storia) +51, Diplomazia +74, Guarire +36, Nuotare +45, Osservare +69, Percepire Inganni +67, Professione (contadino) +77, Professione (erborista) +77, Saltare +40, Sapienza Magica +48, Scalare +40, Scrutare +48, Utilizzare Corde +37, Valutare +49. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Poderoso (lancia corta), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mescere Pozioni, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Potere Divino, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare

Taglia, Arma Focalizzata Divina (lancia corta), Avatar, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Dominio Extra (Comunità), Dominio Extra (Guerra), Dominio Extra (Legge), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Armature, Padronanza Divina delle Armi, Padronanza Divina delle Battaglie, Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia corta), Tempesta Divina.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; usare *calmare emozioni* 17 volte al giorno; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Atena utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi di evocazione (creazione), di divinazione, del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare corde, arma magica, arma spirituale, aura sacra, banchetto degli eroi, barriera di lame, benedizione, blocca mostri, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo infuocato, conoscenza delle leggende, creazione maggiore, creazione minore, creazione vera, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o della legge), *fabbricare, guarigione di massa, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, indurire, ira dell'ordine, legame telepatico di Rary, miracolo, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, potere divino, preghiera, previsione, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, rifugio, rivela locazioni, scolpire legno, scolpire pietra, scopri il percorso, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, status, veste magica, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Atena indossa un elmo che crea un *campo anti-magia* (come per l'incantesimo) con un raggio di azione da 3 a 45 metri intorno a lei. Atena può stabilire il raggio di azione ogni round come azione gratuita. Sempre come azione gratuita, Atena può "spegnere" o "riaccendere" il *campo anti-magia.*

Livello di incantatore: 25°; *Peso:* 1,35 kg.

Quando non porta lo scudo di Zeus, *Aegis*, si serve di solito di uno *scudo Grande di metallo +5* con la capacità speciale fortificazione pesante. Lo scudo ritrae la testa di una medusa. Quando viene attivato, lo scudo compie ogni round un attacco con lo sguardo simile a quello di una medusa. I mortali entro 45 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) per non essere trasformati in pietra. Atena può attivare o disattivare questo potere una volta per round come azione gratuita.

Livello di incantatore: 25°; *Peso:* 6,75 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Atena ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Atena può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Atena avverte qualsiasi lavorazione artigianale, qualsiasi combattimento e tutto ciò che minaccia un'area insediata (comunità con una popolazione superiore alle 901 unità) diciassette settimane prima che si verifichi, e mantiene questa sensazione per diciassette settimane da quando si verifica l'evento.

Azioni automatiche: Atena può utilizzare Artigianato (ceramica), Artigianato (lavori in muratura), Artigianato (scultura), Artigianato (tessitura), Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (religione) o Conoscenze (storia) come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Atena può creare armi, armature e oggetti magici che sostengano chi li utilizza contro le avversità, come una *collana dell'adattamento*, un *anello di rigenerazione* e un *talismano della rimarginazione*. Può anche creare oggetti che servano a restare moralmente ed eticamente saldi, come un *filatterio della fedeltà*.

Avatar

Atena invia i suoi avatar a difendere città e villaggi contro gli attacchi, come testimoni di grandi scoperte nelle arti o nell'artigianato, e per opporsi alle azioni di Ares.

Avatar di Atena: Come Atena tranne per grado divino 8; CA 74 (contatto 36, colto alla sprovvista 65); Att +63/+63/+58/+53/+48 mischia (1d8+23/x3, *lancia corta sacra legale velocità+5*), oppure incantesimo +55 contatto in mischia o +56 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, RI 40, aura divina (240 m, CD 28); TS Temp +47, Rifl +49, Vol +57; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (lancia corta), Dominio Extra (Comunità), Dominio Extra (Guerra), Dominio Extra (Legge), Padronanza Divina delle Battaglie, Schivare Divino, Scudo Divino, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (lancia corta).

Capacità magiche: Livello di incantatore 18°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

DEMETRA

La Dispensatrice di Doni, Demetra dalla Bella Chioma, Demetra del Frutto Munifico

Divinità Minore
Simbolo: La testa di una giumenta
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Agricoltura
Seguaci: Contadini
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NB, NM
Domini: Protezione, Terra, Vegetale
Arma preferita: Lancia corta o mezza lancia

Illus. di D. Cramer

Demetra, divinità dell'agricoltura e della fertilità, è una dea della terra il cui umore è rispecchiato nella vita e nella fertilità del suolo. Appare sotto forma di una figura materna, che indossa vesti del colore delle piante: verde rigoglioso in primavera ed estate, oro in autunno e marrone o nero in inverno (quando piange la scomparsa di sua figlia, Persefone). Insieme ai suoi cinque fratelli e sorelle, è figlia dei Titani Crono e Rea.

Dogma

Demetra presiede sul ciclo annuale di crescita e morte della terra. È riverita in maniera particolare dai contadini, che le offrono speciali preghiere e sacrifici nel momento della semina, durante la stagione di crescita delle messi e infine al raccolto. Spinge i suoi seguaci a trattare la terra con cura e rispetto, e stabilisce le corrette procedure agricole che assicurino una continua fertilità del suolo, come la rotazione delle colture e la coltivazione a maggese.

Demetra è altresì la figura centrale di un culto misterico detto dei Misteri Eleusini (in base alla loro origine nella città di Eleusi). Si veda in seguito per maggiori informazioni su questo culto di Demetra.

Clero e templi

I chierici devoti a Demetra sono sempre membri dei Misteri Eleusini (vedi sotto). Presiedono alle feste agricole, alle benedizioni delle piantagioni e ai raccolti indossando tuniche verdi, dorate o marroni, e conducono i nuovi iniziati ai Misteri. Pochi si occupano attivamente di andare all'avventura.

I templi di Demetra sono molto diffusi, e variano da strutture elaborate a semplici altari di piccoli villaggi.

DEMETRA

Druida 20/Abiuratrice 20
Esterno Grande
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d10+160 (Drd) più 20d4+160 (Abi) (880 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 24 m
CA: 61 (-1 taglia, +8 Des, +10 divina, +23 naturale, +11 deviazione)
Attacchi: *Lancia lunga +5* +67/+62/+57/+52 mischia; oppure incantesimo +61 di contatto in mischia o +57 di contatto a distanza
Danni: *Lancia lunga +5* 1d8+23/19-20/x3; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 45/+4, guarigione rapida 30, resistenza al fuoco 30, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (cavalli), andatura nel bosco, corpo senza tempo, *forma selvatica* (animale di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, oppure crudele 6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), immunità ai veleni, mille volti, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, RI 42, aura divina (300 m, CD 31).
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +50, Vol +60.
Caratteristiche: For 35, Des 26, Cos 26, Int 30, Sag 43, Car 33.
Abilità: Addestrare Animali +64, Ascoltare +66, Cavalcare (cavallo) +20, Concentrazione +79, Conoscenza delle Terre Selvagge +79, Conoscenze (arcane) +60, Conoscenze (locali) +63, Conoscenze (natura) +83, Conoscenze (religioni) +63, Diplomazia +63, Empatia Animale +64, Guarire +71, Nascondersi +14, Nuotare +42, Orientamento +69, Osservare +66, Percepire Inganni +49, Professione (contadino) +89, Professione (erborista) +89, Sapienza Magica +60, Scrutare +60.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia lunga), Controllare Vegetali, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (lancia lunga), Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Persistente, Maestria, Maestria Superiore, Mescere Pozioni, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Resistenza Fisica, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Sfidare Vegetali, Volontà di Ferro.
Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.
Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Comandare Vegetali, Guarigione Rapida Divina, Padronanza Arcana, Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Richiamare Creature (vegetali), Rinvigorimento, Scudo Divino.
Poteri di dominio: *Interdizione protettiva* (il bersaglio toccato ottiene un bonus di resistenza +10 al tiro salvezza successivo, durata massima 1 ora) 10 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'aria, oppure intimorire o comandare le creature della terra 10 volte al giorno; intimorire o comandare creature vegetali 10 volte al giorno.
Capacità magiche: Demetra utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, campo anti-magia, comandare vegetali, controllare vegetali, corpo di ferro, crescita vegetale, cumulo strisciante, immunità agli incantesimi, intralciare, muro di pietra, muro di spine, pelle coriacea, pelle di pietra, pietra magica, protezione dagli elementi, repulsione, resistenza agli incantesimi, respingere legno, rocce aguzze, santuario, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, scudo su altri, sfera prismatica, terremoto, trasforma bastone, vuoto mentale.*
Incantesimi da druido al giorno: 6/9/9/9/9/8/7/7/7/6; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.
Incantesimi da mago al giorno: 5/8/8/7/7/7/7/6/6/6; CD base = 20 + livello dell'incantesimo. Scuola proibita: Illusione.

Illus. di W. Reynolds

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Demetra può prendere 10 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Demetra può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Demetra avverte tutto ciò che riguarda i campi coltivati nel momento in cui avviene.

Azioni automatiche: Demetra può utilizzare Conoscenze

arcane), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Demetra può creare qualsiasi oggetto magico che comandi o controlli i vegetali, come un'arma *anatema dei vegetali* o una *bacchetta di intralciare*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Demetra utilizza regolarmente i suoi avatar nei riti dei Misteri Eleusini (vedi sotto). Questi compaiono in forma molto simile a quella della dea.

Avatar di Demetra: Come Demetra tranne per grado divino 5; CA 51 (contatto 33, colto alla sprovvista 43); Att +62/+57/+52/+47 mischia (1d8+23/x3, *lancia lunga +5*), oppure incantesimo +56 contatto in mischia o +52 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 40/+4, resistenza al fuoco 25, guarigione rapida 25, RI 37, aura divina (150 m, CD 26); TS Temp +45, Ri +45, Vol +55; tutti i modificatori di abilità ridotti di 5.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Comandare Vegetali, Guarigione Rapida Divina, Padronanza Arcana, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 15°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

MISTERI ELEUSINI

Demetra è al centro di un culto misterico estremamente importante e basato sulla città di Eleusi (nella campagna sviluppata dal DM, la città e il culto potrebbero avere un nome diverso). Il mito centrale di questo culto, molto più rilevante di ogni storia delle scappatelle di Zeus o delle fatiche di Ercole, è la storia della figlia di Demetra, Persefone, e del suo rapimento da parte di Ade.

Secondo il mito, Zeus diede ad Ade il permesso di addurre in sposa Persefone, e il dio dei morti rapì la fanciulla mentre costei raccoglieva dei fiori con delle amiche, la portò nel mondo dei morti e la fece sua sposa. Udendo il pianto angoscioso di Persefone, Demetra corse in cerca della figlia scomparsa, battendo la terra per nove giorni prima di scoprire che Ade l'aveva rapita.

Non appena scoprì il fato di Persefone, Demetra, dolendosi del destino, incominciò a vagare senza sosta finché non giunse ad Eleusi. Lì, travestita da anziana donna, entrò nel palazzo del re, Celeo, e prese sotto la sua protezione il di lui figlio, Demofoonte. Unse il bambino di ambrosia e lo espose ad un fuoco scoppiettante, con l'intento di renderlo immortale. La madre del bimbo, Metanira, vide suo figlio sul fuoco e cacciò un grido d'orrore, non avendo compreso le intenzioni di Demetra. Irata, la dea lasciò la casa e ordinò che un tempio venisse costruito in suo onore ad Eleusi.

Demetra si insediò nel tempio, e non lasciò che le messi crescessero sulla terra per un anno. Infine Zeus, ordinando che Persefone fosse riportata sulla terra da Ade, persuase Demetra a riunirsi agli altri dei sull'Olimpo. Poiché Persefone aveva accettato di mangiare del cibo (un unico melograno) nel mondo dei morti, fu costretta dalle leggi dell'ospitalità a ritornare sottoterra. Per volere di Zeus, Persefone avrebbe passato un terzo dell'anno nel mondo sotterraneo con Ade, e i restanti due terzi sull'Olimpo con gli altri dei. Durante il periodo in cui Persefone rimane sottoterra, Demetra si affligge e la terra non reca frutti. Per il resto dell'anno, Demetra consente alle messi di crescere e prosperare.

Questo mito è la dottrina fondamentale dei Misteri Eleusini, ma sono ancora più importanti le serie di riti compiuti nei Misteri e volti a ricreare il mito come esperienza personale per ciascun iniziato. Gli adepti ballano e festeggiano mentre Persefone raccoglie i fiori; poi si sparge la notizia che Persefone è stata rapita, e cessa ogni baldoria. Con in mano delle torce, gli iniziati interpretano il ruolo di Demetra in cerca di sua figlia. Durante la rappresentazione fondamentale del rito, gli iniziati si identificano con Demofoonte, allevato tra le braccia di Demetra ed eletto all'immortalità. Rappresentano infine la discesa di Persefone nel sottosuolo e la sua risalita verso l'Olimpo insieme a Demetra. Si dice che l'avatar di Demetra appaia agli iniziati e impartisca la sua benedizione su di loro durante l'acmé del rituale. Gli iniziati dei Misteri vivono con la benedizione di Demetra, e credono che, al momento della loro morte, non diverranno mere ombre nell'Ade, ma condurranno un'esistenza di eterna beatitudine con Demetra sull'Olimpo.

I rituali dei Misteri sono completamente segreti. A nessun iniziato è lecito parlare di cosa accade nel sancta sanctorum del tempio durante i riti, e la pena per i trasgressori è la morte.

DIONISO

Colui che Rende Folli le Donne, Dioniso Coronato d'Edera, Dioniso il Fragoroso

Divinità Intermedia
Simbolo: Tirso, un bastone con in cima una pigna e avvolto dalle viti
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Allegria, follia, vino, fertilità, teatri
Seguaci: Satiri, fauni, festaioli, ladri
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Caos, Distruzione, Follia
Arma preferita: Bastone ferrato

Dioniso, divinità del vino, dell'allegria e della follia, appare sotto forma di un giovane che porta un'anfora di vino, una lira e un tirso. Come Demetra, è un dio dell'agricoltura che esercita il suo potere sulla fertilità della terra e delle creature, ma la sua area di influenza è limitata alle viti, al vino e all'influsso del vino sui mortali.

Dioniso è chiamato Colui che Rende Folli le Donne per la sua capacità di ispirare frenesia nei seguaci (in particolare nelle donne). È figlio di Zeus e di una donna mortale, Semele.

Dogma

Il "dogma" di Dioniso è soprattutto uno stile di vita, una vita fatta di bizzarrie e abbandono, libera dalle pastoie delle consuetudini, della legge, delle inibizioni o della morale. La libertà è il valore cardine della fede di Dioniso, e viene considerata un principio superiore al bene e al male. Fin troppo spesso i bagordi degli ubriachi si trasformano in brutalità, ma Dioniso non condanna né gli uni né l'altra. I mortali venerano Dioniso ogni volta che bevono vino, versando parte del liquido in suo onore.

Dioniso, come Demetra, è anche al centro di un culto misterico, i Misteri Orfici (vedi sotto).

Clero e templi

I chierici devoti a Dioniso sono sempre membri dei Misteri Orfici (vedi sotto). Avvolti in vesti di colore bordeaux o porpora, guidano i riti estatici di celebrazione di Dioniso, il che implica solitamente forti bevute e grandi festeggiamenti. I riti dei Misteri Orfici contemplano spesso lo scuoiamento di un toro e il mangiarlo crudo, per ricordare la morte di Zagreo per mano dei Titani.

I templi di Dioniso sono sovente costruiti in caverne, dato che il piccolo Zagreo nacque in una caverna.

DIONISO

Bardo 15/Druido 15/Ranger 10
Esterno Grande
Grado divino: 12
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 15d6+150 (Brd) più 15d8+150 (Drd) più 10d10+100 (Rgr) (1.020 pf)
Iniziativa: +15 (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m
CA: 73 (-1 taglia, +11 Des, +12 divina, +25 naturale, +16 deviazione)
Attacchi: *Bastone ferrato Enorme caotico+5* +66/+61/+56/+51 mischia, *bastone ferrato Enorme caotico+5* +66/+61/+56 mischia; oppure incantesimo +61 di contatto in mischia o +60 di contatto a distanza

Illus. di D. Cramer

Danni: *Bastone ferrato Enorme caotico+5* 1d8+17; *bastone ferrato Enorme caotico+5* 1d8+11; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 47/+4, resistenza al fuoco 32, guarigione rapida 32, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 19,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenze bardiche +23, musica bardica 15 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*), nemici prescelti (aberrazioni +3, bestie magiche +2, parassiti +1), andatura nel bosco, corpo senza tempo, *forma selvatica* (animale di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, oppure crudele 5 volte al giorno), immunità ai veleni, mille volti, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, RI 44, aura divina (360 m, CD 38).
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +55, Vol +52.
Caratteristiche: For 35, Des 33, Cos 30, Int 27, Sag 27, Car 43.
Abilità*: Alchimia +55, Artigianato (vinificazione) +80, Ascoltare +70, Concentrazione +82, Conoscenza delle Terre Selvagge +65, Conoscenze (natura) +80, Conoscenze (religioni) +55, Diplomazia +60, Empatia Animale +73, Guarire +67, Intimidire +50, Intrattenere +63, Muoversi Silenziosamente +73, Nascondersi +69, Orientamento +30, Professione (erborista) +80, Raggirare +63, Saltare +54, Sapienza Magica +35, Scrutare +35. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Ambidestria, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Controllare Vegetali, Disarmare Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Resistenza Fisica, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Seguire Tracce, Sfidare Vegetali, Tempra Possente.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Acqua in Vino†, Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Comandare Vegetali (solo le viti), Controllare Creature (tutte le creature che si danno ai bagordi, comprese quelle colpite dalla sua Ispirazione Divina), Guarigione Rapida Divina, Ispirazione Divina (frenesia), Ispirazione Potenziata (frenesia)†, Mente della Bestia, Rinvigorimento, Scudo Divino, Trasformazione, Trasformazione Pura. †Capacità unica, descritta in seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; punizione (+4 al tiro per colpire e +12 ai danni per un attacco con un'arma) 12 volte al giorno; chiarezza della follia (bonus di +6 ad un tiro che implichi Sag) 12 volte al giorno.

Capacità magiche: Dioniso utilizza queste capacità come un incantatore di 22° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 23° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + il livello dell'incantesimo. *Allucinazione mortale, animare oggetti, azione casuale, cerchio di devastazione, cerchio magico contro la legge, confusione, contagio, demenza, disintegrazione, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *fatale, ferire, frantumare, fulmini diabolici*, furia*, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, protezione dalla legge, terremoto, tocco di follia*, urlo di follia**.

Incantesimi da bardo conosciuti: (4/7/7/7/5; CD base = 26 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1°-*charme, incuti paura, ritirata rapida, sonno*; 2°-*grazia felina, risata incontenibile di Tasha, ritarda veleno, sfocatura*; 3°-*distorsione, emozione, paura, velocità*; 4°-*grido, modificare memoria, neutralizza veleno, terreno illusorio*; 5°-*nebbia mentale, sogno, visione falsa*.

Incantesimi da druido al giorno: 6/7/7/7/6/5/4/3/2; CD base = 23 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 3/3; CD base = 23 + il livello dell'incantesimo.

Acqua in Vino (capacità divina primaria unica): Dioniso può trasformare qualsiasi quantità di qualsiasi liquido in ottimo vino, purché si trovi entro il suo raggio visivo.

Ispirazione Potenziata (capacità divina primaria unica): Dioniso può utilizzare la sua capacità Ispirazione Divina sulle creature già impegnate nei riti orgiastici del suo culto. In tal caso, può influenzare un numero illimitato di creature, e i soggetti non ottengono alcun tiro salvezza.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Dioniso ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Dioniso può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 19,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 19,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 12 ore.

Sensi dell'area di influenza: Dioniso si accorge immediatamente di chiunque beva vino, e mantiene questa sensazione per dodici settimane dopo il verificarsi dell'evento.

Azioni automatiche: Dioniso può utilizzare Artigianato (vinificazione) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a 10 di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Dioniso può creare qualsiasi oggetto magico che provochi frenesia, emozioni incontrollate, azioni casuali o che implichi il vino, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo. Può creare un *diamante del caos* e una *spada berserker maledetta*, così come diversi oggetti unici, come una *pozione di creazione del vino*, una *ascia grande dell'ira* o un *calice della frenesia*.

Illus. di D. Giancola

Avatar

Dioniso utilizza spesso i suoi avatar per interagire con i membri dei Misteri Orfici (vedi sotto). Costoro appaiono sotto le stesse sembianze della forma divina.

Avatar di Dioniso: Come Dioniso tranne per grado divino 6; CA 61 (contatto 42, colto alla sprovvista 50); Att +60/+55/+50/+45 mischia (1d8+17, *bastone ferrato Enorme caotico+5*), +60/+55 mischia (1d8+11, *bastone ferrato Enorme caotico+5*), oppure incantesimo +55 contatto in mischia o +54 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 41/+4, resistenza al fuoco 26, guarigione rapida 26, RI 38, aura divina (180 m, CD 32); TS Temp +50, Rifl +49, Vol +46; tutti i modificatori di abilità ridotti di 6.

Capacità divine primarie: Acqua in Vino†, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Celerità Divina, Guarigione Rapida Divina, Ispirazione Divina (frenesia), Schivare Divino, Trasformazione. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 16°; CD tiri salvezza 32 + livello dell'incantesimo.

I MISTERI ORFICI

Il culto misterico di Dioniso insegna un mito segreto sulle origini del dio, mito che si suppone sia stato trasmesso ai mortali dal rinomato bardo Orfeo. Zeus e Persefone, figlia di Demetra, ebbero una relazione da cui nacque un dio chiamato Zagreo. Era, in un impeto d'ira, inviò alcuni Titani dal Tartaro per uccidere il bambino. Zagreo cercò di scappare trasformandosi in varie forme (Zeus, Crono, un giovane, un leone, un cavallo, un serpente e infine un toro). Quando lo trovarono sotto forma di toro, i Titani lo scuoiarono e lo divorarono. Prima di terminare il loro macabro banchetto, Zeus comparve e li incenerì con i suoi fulmini, salvando il cuore di Zagreo e dando vita agli esseri umani a partire dalle ceneri dei Titani. Dato che i Titani si erano cibati di Zagreo, nelle loro ceneri rimanevano tracce della natura divina del bimbo, e ciò diede origine ad una "scintilla divina" nel profondo della natura umana.

Zeus diede poi il cuore di Zagreo a Semele. Secondo alcune leggende costei mangiò del cuore, mentre altri miti narrano che Zeus utilizzò il cuore per mescere una pozione che la rendesse gravida. Ad ogni modo, Dioniso nacque come risultato del processo. Pertanto, le origini di Dioniso confermano la teoria comune per cui il dio è figlio di Zeus e Semele, ma al tempo stesso dimostrano che è una reincarnazione di Zagreo.

Semele morì in seguito alle gelosie di Era. Quest'ultima indusse Semele a persuadere Zeus a rivelarle il suo splendore divino, ma la fragile forma mortale di lei non resse alla epifania della gloria divina, e la donna si disintegrò, lasciando solo cenere. Il figlio che portava in grembo, essendo in parte di natura divina, sopravvisse, e dalle ceneri crebbe un viticcio che avvolse, come uno scudo, il piccolo Dioniso. Zeus prese il bimbo e lo cucì alla sua stessa coscia, dove terminò la gestazione. Come risultato di questa incredibile nascita, Dioniso è anche conosciuto come colui che nacque due volte.

Da adulto, Dioniso per primo scoprì il vino e condivise tale benedizione con i mortali. Discese anche nel sottosuolo per trovare sua madre, Semele, e la condusse con lui sull'Olimpo come immortale. Anche Orfeo discese negli inferi alla ricerca della sua adorata moglie, ma non riuscì a ricondurla nel mondo dei mortali.

I Misteri Orfici di Dioniso, come il culto misterico di Demetra, consentono agli iniziati di rivivere questa complessa storia mitica, mettendo in scena la vita, la morte e la rinascita di Dioniso-Zagreo. Come nel culto di Demetra, gli iniziati dei misteri credono di incontrare personalmente Dioniso o il suo avatar, in un rituale nel quale muoiono simbolicamente alle loro vecchie vite per rinascere alle nuove. Dopo l'iniziazione, trascorrono una vita di celebrazioni spensierate e frenesie orgiastiche, e attendono di vivere insieme a Dioniso-Zagreo sull'Olimpo dopo la loro morte.

ECATE

Divinità Intermedia
Simbolo: Luna calante
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Luna, magia, abbondanza, non morti
Seguaci: Maghi, stregoni, assassini, cacciatori, ladri
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Conoscenza, Creazione, Magia, Male
Arma preferita: Pugnale

Ecate, dea della luna, della magia e dell'abbondanza, è tanto temuta quanto riverita. La sua vera forma è quella di una donna a tre teste. Tuttavia, appare sotto qualunque aspetto voglia, e per lo più come una bella donna con capelli scuri e lucenti. È nota come procacciatrice di cibo, ricchezze e altri beni, oltre che come difensore dei bambini. È però allo stesso tempo una divinità indipendente e capricciosa, che vaga di notte con un gruppo di segugi infernali, che scatena contro chiunque incroci il suo passo.

Dogma

Ecate è la patrona di chi utilizza la magia oscura, e di coloro che si servono della magia per ottenere un profitto. Vede di buon occhio l'uso di incantesimi e oggetti magici, e insegna ai suoi fedeli che la magia è la chiave adatta ad ottenere ricchezza, potere e ogni altro bene.

Esalta le gioie dell'abbondanza, ma ammonisce chi tende ad esagerare. Tutti i buoni mietitori o cacciatori, secondo Ecate, lasciano qualche germoglio o qualche fauno per l'anno successivo.

Clero e templi

Ecate possiede pochi chierici, e la maggior parte di questi sono chierici/maghi o chierici/stregoni, che preferiscono indossare vesti bianco-blu (il colore della luce lunare). I chierici agiscono in genere da soli, portando avanti le loro ricerche magiche, creando oggetti e cercando tesori leggendari. Creano anche gruppi di cultisti per perseguire i loro obiettivi su scale più vaste.

I templi di Ecate servono da base e santuario per i chierici. Sono sempre ben celati, spesso siti nel profondo di foreste cupe e infestate, e protetti da non morti.

ECATE

Maga 20/Chierica 20
Esterno Grande
Grado divino: 11
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d4+140 (Mag) più 20d8+140 (Chr) (820 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m
CA: 63 (-1 taglia, +9 Des, +11 divina, +24 naturale, +10 deviazione)
Attacchi: *Pugnale Piccolo tocco fantasma affilato sacrilego+5* +65/+60/+55/+50 mischia; oppure incantesimo +59 di contatto in mischia o +61 di contatto a distanza
Danni: *Pugnale Piccolo tocco fantasma affilato sacrilego+5* 1d6+12/15-20; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Intimorire non morti 13 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 46/+4, resistenza al fuoco 31, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 17,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (cani), RI 63, aura divina (330 m, CD 31).
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +52, Vol +54.
Caratteristiche: For 24, Des 28, Cos 25, Int 45, Sag 29, Car 30.
Abilità*: Acrobazia +53, Alchimia +85, Ascoltare +68, Camuffare +54, Cercare +61, Concentrazione +81, Conoscenza delle Terre Selvagge +53, Conoscenze (arcane) +91, Conoscenze (dei piani) +78, Conoscenze (geografia) +68, Conoscenze (natura) +74, Conoscenze (non morti) +91, Conoscenze (religioni) +91, Conoscenze (storia) +68, Diplomazia +55, Equilibrio +22, Guarire +24, Intimidire +23, Muoversi Silenziosamente +53, Nascondersi +76, Nuotare +41, Osservare +68, Percepire

Illus. di D. Cramer

Inganni +64, Professione (erborista) +77, Raggirare +44, Saltare +22, Sapienza Magica +91, Scrutare +91. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (pugnale), Arma Preferita (pugnale), Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (pugnale), Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi Ampliati, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Riflessi da Combattimento, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce.

Illus. di S. Wood & D. Cramer

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Celerità Oscura†, Controllare Creature (non morti), Dominio Extra (Conoscenza), Esplosione Divina, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Padronanza Arcana, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino, Trasformazione. †Capacità unica, descritta in seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +2; utilizza gli oggetti a compimento d'incantesimo o ad attivazione di incantesimo come Mag30; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Ecate utilizza queste capacità come un incantatore di 21° livello, eccetto per gli incantesimi del male e della divinazione, che utilizza come un incantatore di 22° livello, e quelli di evocazione (creazione), che utilizza come un incantatore del 23° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Aura imperscrutabile di Nystul, aura sacrilega, banchetto degli eroi, blasfemia, campo anti-magia, cerchio magico contro il bene, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, creare acqua, creare cibo e acqua, creare non morti, creazione maggiore, creazione vera**, *disgiunzione di Mordenkainen, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi magie, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *genesi**, *identificare, immagine minore, immagine permanente, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, influenza sacrilega, infondere capacità magiche, previsione, protezione dagli incantesimi, protezione dal bene, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rivela locazioni, scopri il percorso, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-17): 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 27 + il livello dell'incantesimo.

Celerità Oscura (capacità divina primaria unica): Di notte, ogni incantesimo lanciato da Ecate viene considerato rapido, a prescindere dal suo normale tempo di lancio. Ecate può lanciare solo un incantesimo rapido per ogni round.

Proprietà: Il pugnale di Ecate è un *pugnale tocco fantasma affilato sacrilego+5*. Ogniqualvolta Ecate colpisce un mortale con il suo pugnale, assume il controllo di quel mortale esattamente come è in grado di controllare una creatura non morta. Questo potere funziona esattamente come la capacità divina primaria Controllare Creature (non morti). Ogni mortale così controllato conta sul numero complessivo di creature non morte che Ecate può controllare.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Ecate ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ecate può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 17,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 17,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 11 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ecate si avvede del lancio di ogni incantesimo, della creazione di qualsiasi creatura non morta e della distruzione di un non morto nel preciso istante in cui si verificano, ammesso che ciò accada di notte, e mantiene questa sensazione per undici settimane dal verificarsi dell'evento. In maniera simile si accorge del preciso istante in cui la luna sorge o tramonta.

Azioni automatiche: Ecate può utilizzare Alchimia, Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura), Conoscenze (non morti), Conoscenze (storia), Conoscenze (religioni), Professione (erborista) o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ecate può creare qualsiasi oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Ecate prendono la forma preferita dalla dea, quella di una bella donna con capelli scuri. La dea invia i suoi avatar a vagare di notte, e occasionalmente li manda a proteggere i pastori, i mandriani o i bambini, secondo il capriccio del momento. Gli avatar sono sovente accompagnati da segugi infernali, proprio come la dea.

Avatar di Ecate: Come Ecate tranne per grado divino 5; CA 41 (contatto 33, colto alla sprovvista 32); Att +59/+54/+49/+44 mischia (1d6+12/18-20, *pugnale Piccolo tocco fantasma affilato sacrilego+5*), oppure incantesimo +53 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 40/+4, resistenza al fuoco 25, RI 37, aura divina (150 m, CD 25); TS Temp +44, Rifl +46, Vol +48; tutti i modificatori di abilità ridotti di 6.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Celerità Oscura†, Dominio Extra (Conoscenza), Incantatore Divino, Resistenza agli Incantesimi Incrementata. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 15°; CD tiri salvezza 25 + livello dell'incantesimo.

EFESTO

Artigiano degli Immortali, Dio della Forgia

Divinità Intermedia
Simbolo: Martello e forgia
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Fabbri, artigianato
Seguaci: Nani, artigiani, guerrieri
Allineamento dei chierici: LB, LN, NB
Domini: Artificio, Bene, Comunità, Fuoco, Terra
Arma preferita: Martello da guerra

Efesto, dio dei fabbri, del fuoco e dell'artigianato, appare di solito sotto forma di un gigante alto e barbuto, storpio a un piede e con la gobba. In mezzo a tutti gli dei avvenenti dell'Olimpo, è l'unico veramente brutto. Si narra che sua madre, Era, cercò di liberarsi di lui. Se andò effettivamente così, dovette essere in un tempo molto lontano, perché Efesto è molto apprezzato dagli dei per le sue doti di armaiolo e fabbro. Secondo i racconti dei bardi, i vulcani segnalano i luoghi delle sue forge.

Efesto è patrono di tutte le arti civili, ma in particolare predilige i fabbri. Ha preso in moglie Afrodite, ma in segreto è innamorato di Atena, la quale non si accorge di lui oppure non si degna di riconoscere il suo affetto.

Dogma

Efesto è una divinità pacifica, che predica il valore del duro lavoro, dell'onestà e della lealtà. In particolare insegna la lealtà alla famiglia e a tutti coloro cui si deve rispetto: i superiori, le giuste leggi, e soprattutto gli anziani. Incoraggia i suoi seguaci ad affrontare i problemi con vigore e perseveranza, come i fabbri che riescono a plasmare il metallo in forme più gradevoli.

Clero e templi

I chierici di Efesto hanno il compito di preservare la vita civile. Si occupano di molte cerimonie pubbliche, e di dare il benvenuto ai bambini all'interno della famiglia e della comunità. Cercano anche di educare i giovani e di addestrare apprendisti fabbri e altri artigiani.

Ogni tempio o altare dedicato a Efesto conserva un focolare sempre accesso, e molti includono anche una forgia o un altro laboratorio. Sono anche frequenti ostelli e luoghi di cura per infermi e minorati.

EFESTO

Guerriero 15/Chierico 12/Esperto 8
Esterno Grande (Buono)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 15d10+135 (Grr) più 12d8+108 (Chr) più 8d6+72 (Esp) (879 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 69 (-1 taglia, +8 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Martello da guerra Enorme esplosione di fiamme+5* +80/+75/+70/+65 mischia; oppure incantesimo +74 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza
Danni: *Martello da guerra Enorme esplosione di fiamme+5* 2d8+37/19-20/x3; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Scacciare non morti 12 volte al giorno, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 50/+4, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 47, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +55, Vol +56.
Caratteristiche: For 51, Des 27, Cos 28, Int 30, Sag 29, Car 29.
Abilità*: Artigianato (costruire archi) +83, Artigianato (fabbricare armature) +85, Artigianato (fabbricare armi) +85, Artigianato (metallurgia) +79, Ascoltare +56, Cercare +57, Concentrazione +39, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (architettura e ingegneria) +76, Conoscenze (dei piani) +48, Conoscenze (geografia) +76, Conoscenze (natura) +56, Conoscenze (religioni) +64, Diplomazia +41, Nascondersi +19, Osservare +56, Percepire Inganni +47, Professione (minatore) +82, Sapienza Magica +51, Scrutare +40, Utilizzare Corde +41, Utilizzare Oggetti

Illus. by A. Swekel

Magici +55, Valutare +36. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Abilità Focalizzata (Artigianato [fabbricare armature]), Abilità Focalizzata (Artigianato [fabbricare armi]), Abilità Focalizzata (Artigianato [metallurgia]), Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Creare Oggetti Meravigliosi, Critico Migliorato (martello da guerra), Critico Poderoso (martello da guerra), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Potere Divino, Resistere alla Carica, Schivare, Sostituzione Energetica (fuoco), Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (martello da guerra), Spinta Migliorata.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Colpo Distruttivo, Colpi Irresistibili (martello da guerra), Creare Artefatti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Comunità), Esplosione Divina, Padronanza dell'Artigianato, Padronanza Divina del Fuoco, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Tempesta di Energia (fuoco).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; usare *calmare emozioni* 15 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'acqua, oppure intimidire o comandare creature del fuoco 15 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'aria, oppure intimidire o comandare creature della terra 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Efesto utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi di evocazione (creazione) e del bene, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, ammorbidire terra e pietra, animare corde, aura sacra, banchetto degli eroi, barriera di lame, benedizione, cerchio magico contro il male, corpo di ferro, creazione maggiore, creazione minore, creazione vera**, *dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *fabbricare, guarigione di massa, indurire** , *legame telepatico di Rary, mani brucianti, miracolo, muro di fuoco, muro di pietra, nube incendiaria, parola sacra, pelle di pietra, pietra magica, preghiera, produrre fiamma, protezione dal male, punizione sacra, resistere agli elementi, rifugio, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo del fuoco o della terra), *scolpire legno, scolpire pietra, scudo di fuoco, scudo su altri, semi di fuoco, sfera prismatica, status, tempesta di fuoco, terremoto.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/7/7/6/6/4; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Illus. di D. Cramer

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Efesto ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Efesto può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Efesto ha una visione altrettanto buona durante il giorno come nell'oscurità totale. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Efesto è al corrente di quando si accende un fuoco o di quando qualcuno utilizza un'abilità di artigianato nell'istante in cui si verifica l'evento, e mantiene questa sensazione per quindici settimane da quel momento. Qualsiasi fuoco acceso (ma non una creatura del fuoco) può essere il focus per i sensi remoti e il potere di comunicazione remota di Efesto.

Azioni automatiche: Efesto può utilizzare Artigianato (costruire archi), Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (metallurgia), Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (geografia), Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni) o Professione (minatore) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Efesto può creare armature metalliche, qualsiasi arma, oggetti metallici come gli anelli, e attrezzi come una *zappa dei titani*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Efesto appaiono di solito come maschi umani con i capelli ispidi e neri, barbe non curate e qualche deformità fisica. Il dio li invia ad osservare le eruzioni vulcaniche (spesso aiuta ad evacuare la gente che vive nei dintorni). Altri avatar vengono mandati come testimoni ad imprese epiche di artigianato.

Avatar di Efesto: Come Efesto tranne per grado divino 7; Esterno Medio (buono); Vel 12 m; CA 53 (contatto 33, colto alla sprovvista 45); Att +72/+67/+62/+57 mischia (1d8+37/x3, *martello da guerra Grande esplosione di fiamme ritornante+5*), oppure incantesimo +66 contatto in mischia o +54 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, RI 39, aura divina (210 m, CD 26); TS Temp +48, Rifl +47, Vol +48; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Creare Oggetti, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Comunità), Padronanza dell'Artigianato, Padronanza Divina del Fuoco, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 26 + livello dell'incantesimo.

ERA

La Protettrice, la Sposa, Era Adorna di Fiori
Divinità Maggiore
Simbolo: Ventaglio di piume di pavone
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Matrimonio, donne, intrighi
Seguaci: Donne, mogli, spie, strateghi
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Comunità, Inganno, Nobiltà, Protezione
Arma preferita: Mazza leggera

Era, regina delle divinità olimpie, appare sotto forma di una donna alta ed elegante. È patrona del matrimonio ma anche delle mogli gelose, dato che il suo matrimonio con Zeus è tutt'altro che un modello di fedeltà. Era ha spesso agito con violenza a causa della sua gelosia per le molte storie di Zeus con le altre dee. Ha tramato insieme ai Titani per causare la morte di Zagreo (si vedano i Misteri Orfici nella descrizione di Dioniso), ha ingannato la madre mortale di Dioniso, Semele, per rovinarla, e ha cercato di intralciare le imprese di Ercole lungo tutto il corso della vita mortale del semidio.

Era è una dei sei figli dei Titani Crono e Rea, e quindi è anche sorella di Zeus, oltre ad essere sua moglie. Ha combattuto valorosamente contro i Titani al fianco di Zeus, ma la sua importanza è stata sempre più eclissata per ogni nuovo dio o eroe che Zeus generava con altre donne.

Dogma

Era invita a pensare prima di tutto a se stessi, e non è contraria ad utilizzare ogni mezzo pur di raggiungere il proprio fine. È intrigante, spiona e cospiratrice, e molti dei suoi seguaci sono orgogliosi di avere le stesse doti della dea. Il potere, secondo Era, non viene mai ceduto liberamente: bisogna conquistarselo. Sebbene Era tenda sotto molti aspetti al male, ci sono molti suoi seguaci e chierici di allineamento buono che evidenziano il versante più

protettivo ed educativo della dea, che è anche patrona della nobiltà e del governo.

Clero e templi

I chierici di Era indossano tuniche blu o porpora. Sono presenti ai matrimoni, e di solito ammoniscono con severità lo sposo, invitandolo a restare fedele a sua moglie. Officiano anche alle cerimonie di instaurazione di officiali o di incoronazione di sovrani.

Era possiede templi sontuosi nelle città più grandi, ma non è molto popolare altrove.

Illus. di E. Peterson

ERA

Ladra 20/Maga 20
Esterno Grande
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d6+180 (Ldr) più 20d4+180 (Mag) (900 pf)
Iniziativa: +11
Velocità: 24 m
CA: 81 (-1 taglia, +11 Des, +16 divina, +29 naturale, +16 deviazione)
Attacchi*: *Mazza pesante Grande tonante+5* +73/+68/+63/+58 mischia; oppure incantesimo +67 di contatto in mischia o +66 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Mazza pesante Grande tonante+5* 2d6+23; oppure per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (mazza 35 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +10d6 (60 danni), capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 51/+4, resistenza al fuoco 36, guarigione rapida 36, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (pavoni), colpo incapacitante, eludere migliorato, opportunismo, schivare prodigioso (non può essere attaccata ai fianchi, +4 contro trappole), tiro difensivo, trappole, RI 48, aura divina (25,6 km, CD 42).
Tiri salvezza*: Temp +57, Rifl +59, Vol +58. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 35, Des 32, Cos 29, Int 27, Sag 27, Car 43.
Abilità*: Alchimia +44, Artigianato (tessitura) +64, Artista della Fuga +67, Ascoltare +64, Camuffare +72, Cercare +44, Comunicazione Segreta +66, Concentrazione +65, Conoscenze (arcane) +64, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +64, Conoscenze (religioni) +64, Diplomazia +88, Disattivare Congegni +44, Falsificare +44, Intimidire +74, Leggere Labbra +44, Muoversi Silenziosamente +67, Nascondersi +63, Percepire Inganni +44, Raccogliere Informazioni +72, Raggirare +82, Sapienza Magica +44, Scassinare Serrature +47, Scrutare +44, Svuotare Tasche +49. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Abilità Focalizzata (Diplomazia), Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Escludere Materiali, Factotum, Forgiare Anelli, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Persistente, Maestria, Mescere Pozioni, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Schivare, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Colpo Anatema, Colpo Distruttivo, Conoscere i Segreti, Dominio Extra (Protezione), Esplosione Divina, Esplosione di Energia (sonora), Guarigione Rapida Divina, Imporre Maledizione, Ladro Divino, Metamagia Automatica (incantesimi da mago prolungati), Padronanza Arcana, Potenziamento Sensoriale Extra (udito), Potenziamento Sensoriale Extra (vista), Schivare Divino, Scudo Divino, Trasformazione, Trasformazione Pura.

Poteri di dominio: Usare *calmare emozioni* 16 volte al giorno; ispirare alleati 16 volte al giorno (bonus di morale +2 per 16 round); *interdizione protettiva* (il bersaglio toccato ottiene un bonus di resistenza +16 al tiro salvezza successivo, durata massima 1 ora) 16 volte al giorno.

Capacità magiche: Era utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 42 + il livello dell'incantesimo. *Anti-individuazione, banchetto degli eroi, benedizione, cambiare sembianze, campo anti-magia, comando superiore, confusione, costrizione/cerca, esigere, estasiare, favore divino, fermare il tempo, fuorviare, guarigione di massa, immunità agli incantesimi, invisibilità, legame telepatico di Rary, metamorfosi di un oggetto, miracolo, preghiera, protezione dagli elementi, repulsione, resistenza agli incantesimi, rifugio, rivela bugie, santuario, schermo, scudo su altri, sfera prismatica, status, tempesta di vendetta, veste magica, visione falsa, vuoto mentale.*

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/6/5/5/5/5/4; CD base = 18 + il livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Era ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Era può vedere, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri, e sentire a una distanza di 51,2 chilometri. Può anche vedere attraverso 48 metri di oggetti solidi. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Era si avvede di ogni matrimonio che venga celebrato, e sa se il marito inganna la moglie. L'unica eccezione è proprio il marito di Era, le cui azioni non vengono contate entro i sensi dell'area di influenza. Era è al corrente di questi eventi sedici settimane prima che accadano, e mantiene questa sensazione per le sedici settimane successive.

Azioni automatiche: Era può utilizzare qualsiasi abilità basata sul Carisma o sull'Intelligenza come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Per utilizzare un abilità in questo modo, Era deve possedere dei gradi in essa, oppure l'abilità deve essere utilizzabile senza addestramento. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Era può creare qualsiasi oggetto magico il cui uso contempli lo scrutamento o la segretezza, come una *sfera di cristallo* o una *tunica del mimetismo*.

Avatar

Era invia il suo avatar per spiare gli avatar di Zeus, per punire le sue rivali mortali e divine e per molestare o uccidere i figli illegittimi di Zeus. L'avatar compare di solito sotto l'aspetto di donna umana.

Avatar di Era: Come Era tranne per grado divino 8; CA 65 (contatto 44, colto alla sprovvista 65); Att +65/+60/+55/+50 mischia (1d8+23, *mazza pesante tonante*); oppure incantesimo +59 contatto in mischia o +58 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, nessuna guarigione rapida, RI 40, aura divina (240 m, CD 34); TS Temp +49, Rifl +51, Vol +50; tutti i modificatori di abilità ridotti di 8.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Dominio Extra (Protezione), Esplosione Divina, Metamagia Automatica (incantesimi da mago prolungati), Padronanza Arcana, Potenziamento Sensoriale Extra (udito), Potenziamento Sensoriale Extra (vista), Scudo Divino, Trasformazione.

Capacità magiche: Livello di incantatore 18°; CD tiri salvezza 34 + livello dell'incantesimo.

Illus. di D. Cramer

ERCOLE

Semidio
Simbolo: Testa di leone
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Forza, avventura
Seguaci: Guerrieri, atleti
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Caos, Fortuna, Forza
Arma preferita: Randello grande

Ercole, dio della forza, appare sotto forma di un uomo possente e muscoloso con una barba folta. Il corpo è coperto da una pelle di leone, e in mano regge un randello imponente.

Ercole è figlio di Zeus e di una donna mortale, e ha dovuto conquistarsi uno status divino (in quanto mortale asceso alla divinità, Ercole non possiede i Dadi Vita da esterno come gli altri membri del pantheon). Durante la sua vita mortale, era un uomo impulsivo ed edonista, portato ad intraprendere qualsiasi azione solo per il piacere che ne derivava. Era anche tristemente noto per il suo pessimo carattere, e il più futile insulto o affronto era più che sufficiente per causare le sue ire. In seguito mostrava sempre grande rimorso, soprattutto dopo aver reagito in modo esagerato. Ottenuto lo status divino, Ercole ha mostrato un po' più di moderazione, pur restando molto orgoglioso e vanitoso. Se viene preso in giro, imbrogliato o ingannato, Ercole è pronto ad esigere vendetta, anche se occorrono anni per ottenerla.

Dogma

Ercole auspica che i suoi seguaci si mantengano in ottima forma fisica e contino sulla loro prestanza per superare qualsiasi difficoltà si presenti. Se c'è qualcosa in grado di impressionare favorevolmente Ercole, si tratta della sicurezza di sé.

Il dio promuove tra i suoi seguaci le attività fisiche come metodo per risolvere i conflitti. Le sfide in questione potrebbero includere incontri di pugilato tra due contendenti, oppure missioni più lunghe, durante le quali si cerca di eseguire una serie impressionante di imprese. Quando era un mortale, Ercole completò una serie di dodici grandi fatiche come punizione per essere caduto una volta in preda all'ira.

Clero e templi

I chierici di Ercole sono convinti dell'importanza di un'azione rapida, e disprezzano le strategie più complesse o i lunghi dibattiti. Trascorrono il loro tempo tenendosi in forma e aiutando gli altri a fare lo stesso. Organizzano anche competizioni atletiche ed altre gare. Cercano di solito di superarsi l'un l'altro sottoponendosi a lunghe e stressanti imprese.

I templi di Ercole sono solitamente spaziosi e aerati. Includono sempre almeno una palestra e spesso anche sale termali. Ai templi sono collegati campi attigui dedicati alle gare atletiche.

ERCOLE

Barbaro 20/Guerriero 20
Esterno Medio (Caotico, Buono)
Grado divino: 5
Dadi Vita: 20d12+180 (Bbr) più 20d10+180 (Grr) (800 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 44 (+7 Des, +5 divina, +5 naturale, +10 pelle del leone di Nemea, +7 deviazione)
Attacchi: *Randello grande+5* +67/+62/+57/+52 mischia; oppure *arco lungo composito potente distanza+5* (bonus For +4) con *frecce +5* +53/+48/+43/+38 a distanza; oppure incantesimo +57 di contatto in mischia o +42 di contatto a distanza
Danni: *Randello grande+5* 1d10+51/19-20; *arco lungo composito potente distanza+5* (bonus For +4) con *frecce +5* 1d8+14/x3; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 40/+4 (4/-), resistenza al fuoco 25, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, movimento veloce, schivare prodigioso (non può essere attaccato sui fianchi, +4 contro trappole), RI 37, aura divina (15 m, CD 22).
Tiri salvezza: Temp +36, Rifl +28, Vol +26.
Caratteristiche: For 55, Des 25, Cos 28, Int 20, Sag 21, Car 24.
Abilità: Acrobazia +21, Addestrare Animali +50, Artista della Fuga +22, Ascoltare +40, Cavalcare (cavallo) +49, Conoscenze delle Terre Selvagge +33, Equilibrio +14, Intimidire +35, Nuotare +69, Orientamento +26, Osservare +17, Percepire Inganni +13, Saltare +72, Scalare +70.
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (randello grande), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma

(randello grande), Spinta Migliorata, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (randello grande), Forza Indomita, Ira Divina, Specializzazione Divina in un'Arma (randello grande).

Poteri di dominio: Ritira un dado 5 volte al giorno; impresa di forza 5 volte al giorno (bonus di potenziamento +5 alla For per 1 round).

Capacità magiche: Ercole utilizza queste capacità come un incantatore di 15° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 22 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, aura sacra, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, contrastare elementi, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *forza straordinaria, frantumare, fuorviare, giusto potere, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, miracolo, parola del caos, pelle di pietra, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, riflettere incantesimo, scudo antropico, spezzare incantamento, veste magica.*

Ira Divina: I seguenti cambiamenti vanno tenuti presenti fintantoché Ercole è in ira: CA 39; pf 1.000; attacchi +72/+67/+62/+57 mischia (1d10+56/19-20, *randello grande +5*); QS Resistenza al fuoco 35, RI 47; TS Temp +41, Vol +31; For 65, Cos 38; Nuotare +74, Saltare +77, Scalare +75. L'ira può essere utilizzata 5 volte al giorno, dura 1 ora (o fin quando Ercole decide di terminarla) e il dio non è sfinito in seguito.

Proprietà: Ercole indossa la pelle del leone di Nemea, una belva leggendaria cui era impossibile tagliare o perforare la pelle. Quest'ultima serve da mantello per Ercole, e gli fornisce un bonus di armatura +10, oltre a ridurre di metà il danno inflitto da armi perforanti o taglienti.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 0,9 kg.

Altri poteri divini

In quanto semidio, Ercole considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ercole può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 5 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ercole si avvede di ogni competizione atletica che implichi la presenza di mille o più persone, e di ogni azione che contempli una dimostrazione particolare di resistenza o di prestanza fisica (come scalare una montagna), ammesso che quest'azione sia nota ad almeno mille persone.

Azioni automatiche: Ercole può utilizzare qualsiasi abilità basata su Forza o Destrezza come azione gratuita se la CD dell'azione è 15 o minore. Ercole deve possedere dei gradi nell'abilità, oppure quest'ultima deve essere utilizzabile senza addestramento. Ercole non può compiere queste azioni gratuite se l'impresa richiede un'azione di movimento oppure parte di un'azione di movimento. Allo stesso modo, Ercole può eseguire qualsiasi azione risolvibile con una semplice prova di Forza o Destrezza come azione gratuita. Ad esempio, Ercole potrebbe buttare a terra una porta oppure fare un nodo come azione gratuita, ma non potrebbe saltare, scalare o nuotare come azione gratuita perché queste tre ultime imprese sono tutte azioni di movimento. Ercole può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ercole può creare armi magiche semplici e da guerra, oltre a oggetti non scritti che migliorino le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non ecceda le 4.500 mo.

Illus. di D. Cramer & A. Swekel

ERMES

Il Maestro dei ladri, Messaggero degli Dei

Divinità Intermedia
Simbolo: Caduceo (bastone alato con due serpi intrecciate)
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Viaggi, commercio, furto, gioco d'azzardo, corsa
Seguaci: Ladri, illusionisti, viaggiatori, mercanti, atleti
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Fortuna, Inganno, Viaggio
Arma preferita: Bastone ferrato

Ermes, dio di viaggiatori, mercanti, ladri, giocatori d'azzardo, atleti e retori raffinati, ha l'aspetto di un bel giovane che reca in mano un caduceo bianco. Indossa un elmo e dei sandali alati. Probabilmente è il più scaltro e acuto tra gli dei dell'Olimpo, avendo dato inizio alla sua brillante carriera da ladro prima ancora di compiere un giorno d'età, quando rubò una mandria di bestiame ad Apollo (costui prova ancora un certo disprezzo per i ladri, in seguito a questo evento).

Dogma

Ermes apprezza il gioco leale, al punto da ritrovarsi spesso a dirimere le dispute sorte tra gli dei olimpi. Pur ammirando l'ingegno e il coraggio necessari per compiere un furto difficile, non approva quanti rubano a chi non possiede a sufficienza. Invita i suoi discepoli ad essere leali e solleciti, ma disprezza la noia e sorride quando un evento inatteso sconvolge le prospettive. Ermes detesta l'ozio. Se non c'è niente di utile da fare, secondo Ermes la cosa giusta è mettersi in viaggio e vivere nuove esperienze.

Clero e templi

I chierici di Ermes stanno raramente fermi in un luogo. Sono sempre impegnati in qualche impresa, oppure a vagare per il mondo. Li si ritrova in molti ruoli: diplomatici, giudici, traduttori, cambiavalute, topografi ed esploratori.

Mentre è facile incontrare un altare dedicato ad Ermes lungo le strade, è più raro imbattersi in un tempio a lui dedicato.

Illus. di D. Gaincola

ERMES

Ladro 20/Mago 20
Esterno Grande (Caotico, Buono)
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d6+140 (Ldr) più 20d4+140 (Mag) (780 pf)
Iniziativa: +24, sempre per primo (+20 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 36 m, volare 108 m perfetta
CA: 82 (-1 taglia, +20 Des, +15 divina, +28 naturale, +10 deviazione)
Attacchi: *Bastone ferrato Enorme velocità sacro+5* +64/+64/+59/+54/+49 mischia, *bastone ferrato Enorme difensivo+5* +64/+59/+54 mischia; oppure incantesimo +61 di contatto in mischia o +74 di contatto a distanza
Danni: *Bastone ferrato Enorme velocità sacro+5* 1d8+12, *bastone ferrato Enorme difensivo+5* 1d8+8; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +13d6, colpo incapacitante, poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (uccelli), eludere, eludere migliorato, mente sfuggente, opportunismo, schivare prodigioso (non può essere attaccato sui fianchi, +4 contro trappole), trappole, RI 47, aura divina (450 m, CD 35).
Tiri salvezza: Temp +54, Rifl +67, Vol +55.
Caratteristiche: For 24, Des 50, Cos 24 Int 31, Sag 26, Car 30.
Abilità*: Acrobazia +67, Alchimia +45, Artigianato (lavorare pellami) +45, Artista della Fuga +55, Ascoltare +55, Cercare +55, Concentrazione +42, Conoscenza delle Terre Selvagge +43, Conoscenze (arcane) +55, Conoscenze (dei piani) +65, Conoscenze (geografia) +65, Conoscenze (locali) +55, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +35, Conoscenze (religioni) +35, Conoscenze (storia) +65, Diplomazia +83, Disattivare Congegni +55, Equilibrio +59, Intimidire +37, Intrattenere +35, Muoversi Silenziosamente +85, Nascondersi +65, Orientamento +33, Osservare +45, Percepire Inganni +53, Professione (guida) +63, Professione (scrivano) +63, Raccogliere Informazioni +45, Raggirare +65, Saltare +36, Sapienza Magica +45, Scassinare Serrature +75, Scrutare +45, Svuotare Tasche +79, Valutare +55. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Ambidestria, Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Correre, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Estrazione Rapida, Factotum, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mescere Pozioni, Mobilità, Piè Veloce, Riflessi da Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Avatar, Celerità Divina, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Fortuna), Esplosione Divina, Incantesimi da Mago Spontanei, Iniziativa Suprema, Ladro Divino, Movimento Libero, Oratoria Divina, Padronanza Arcana, Schivare Divino, Scudo Divino, Soffio di Vento†. †Capacità unica, descritta di seguito.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; ritira un dado 15 volte al giorno; libertà di movimento 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Ermes utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, anti-individuazione, aura sacra, barriera di lame, cambiare sembianze, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, confusione, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del bene), *fermare il tempo, frantumare, fuorviare, invisibilità, libertà di movimento, localizza oggetto, mantello del caos, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, miracolo, parola del caos, parola sacra, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dal male, protezione dalla legge, punizione sacra, riflettere incantesimo, ritirata rapida, schermo, scopri il percorso, scudo antropico, spezzare incantamento, teletrasporto senza errore, visione falsa, volare.*

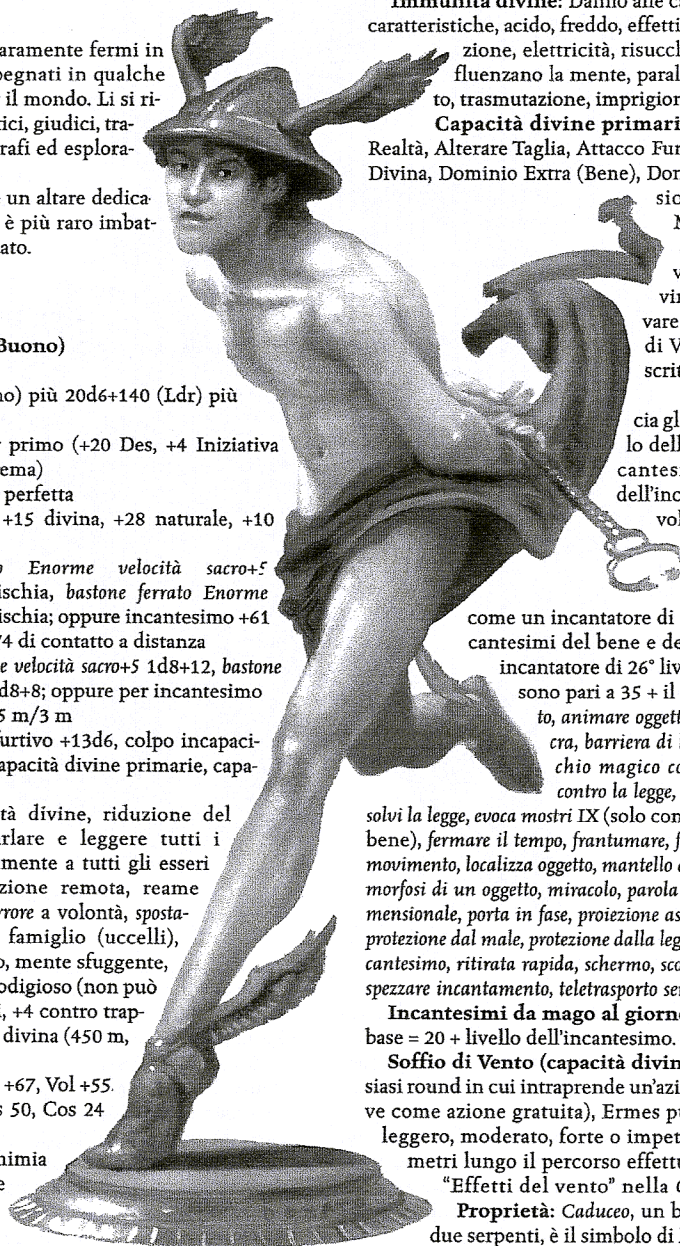
Incantesimi da mago al giorno: 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5; CD base = 20 + livello dell'incantesimo.

Soffio di Vento (capacità divina primaria unica): In qualsiasi round in cui intraprende un'azione di movimento (o si muove come azione gratuita), Ermes può creare un soffio di vento leggero, moderato, forte o impetuoso che si diffonde per 45 metri lungo il percorso effettuato. Si veda la Tabella 3-17: "Effetti del vento" nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Proprietà: *Caduceo*, un bastone alato intrecciato con due serpenti, è il simbolo di Ermes, regalatogli da Apollo. Consente al dio di controllare gli animali e le bestie come se utilizzasse la capacità divina primaria Controllare Creature. Questo oggetto funziona solo nelle mani di creature che abbiano un grado divino di 0 o più.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Ermes ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ermes può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il

suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ermes si avvede dell'inizio o della fine di ogni viaggio superiore ai cinque chilometri nel momento in cui accade l'evento e per le quindici settimane successive. In maniera simile, si accorge di qualsiasi furto, negoziato o scommessa.

Azioni automatiche: Ermes può utilizzare Artigianato (lavorare pellami), Disattivare Congegni, Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Professione (guida), Professione (scrivano) o Scassinare Serrature come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può altresì utilizzare Svuotare Tasche come azione gratuita (anche se ogni tentativo richiede una prova). Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

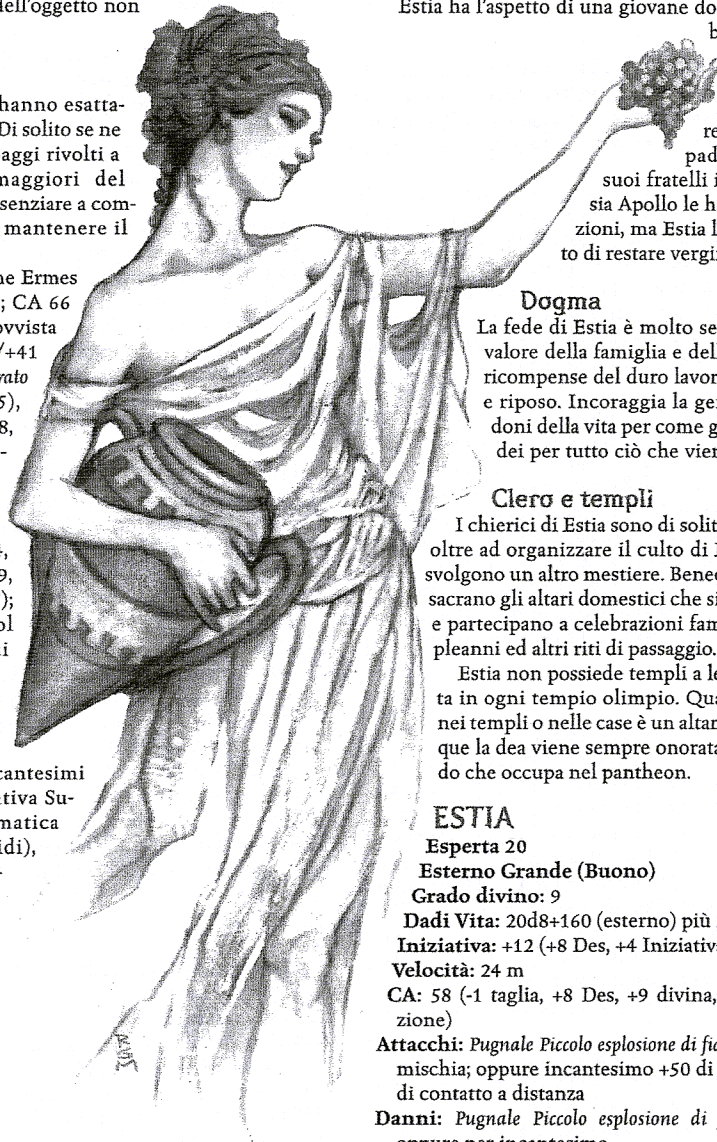
Creare oggetti magici: Ermes può creare un'arma magica partendo da un arco corto, arco corto composito, bastone ferrato, dardo, manganello, mazza leggera, mazza pesante, morning star, pugnale, randello, stocco o qualsiasi tipo di balestra, oltre a qualsiasi oggetto che nasconda o camuffi il proprietario, come un *anello dell'invisibilità*, una *tunica del mimetismo*, un *cappello del camuffamento*, o qualsiasi oggetto che implichi di viaggiare sullo stesso piano (dagli *stivali molleggiati* ad un *tappeto volante*), fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

Avatar

Ermes utilizza avatar che hanno esattamente il suo stesso aspetto. Di solito se ne serve per consegnare messaggi rivolti a Zeus e agli altri dei maggiori del pantheon olimpio, e per presenziare a competizioni, con lo scopo di mantenere il gioco corretto.

Avatar di Ermes: Come Ermes tranne per grado divino 7; CA 66 (contatto 46, colto alla sprovvista 66); Att +56/+56/+51/+46/+41 mischia (1d8+12, *bastone ferrato Enorme velocità sacro+5*), +56/+51/+46 mischia (1d8+8, *bastone ferrato Enorme difensivo+5*), oppure incantesimo +53 contatto in mischia o +66 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, RI 39, aura divina (210 m, CD 27); TS Temp +46, Rifl +59, Vol +47; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Attacco Furtivo Divino, Dominio Extra (Bene), Dominio Extra (Fortuna), Incantesimi da Mago Spontanei, Iniziativa Suprema, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Schivare Divino, Soffio di Vento†. †Capacità unica, descritta sopra.

Capacità magiche: Livello di incantatore 17°; CD tiri salvezza 27 + livello dell'incantesimo.

ESTIA

Divinità Minore
Simbolo: Focolare domestico
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Casa, focolare domestico, famiglia
Seguaci: Popolani
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Comunità, Protezione
Arma preferita: Pugnale

"In tutti i templi degli dei ella viene onorata, e per i mortali è di tutti gli dei la più venerata".
– Inni omerici

Estia, una dea senza pretese, occupa la posizione appena descritta. Pur essendo sorella di Zeus e figlia di Crono e Rea, Estia rimane per lo più estranea alle dispute, agli intrighi e alle scappatelle delle altre divinità olimpie. Si accontenta, piuttosto, del suo ruolo di dea del focolare, venerata da gente semplice con umili sacrifici deposti su minuscoli altari casalinghi.

Estia ha l'aspetto di una giovane donna i cui occhi hanno un barlume simile a quello di un fuoco danzante. È la primogenita di Crono e Rea, ma l'ultima ad essere emersa dallo stomaco del padre quando Zeus liberò i suoi fratelli inghiottiti. Sia Poseidone sia Apollo le hanno rivolto le loro attenzioni, ma Estia li ha respinti e ha fatto voto di restare vergine per sempre.

Illus. di D. Cramer & R. Guay

Dogma

La fede di Estia è molto semplice. La dea insegna il valore della famiglia e della vita domestica, le dolci ricompense del duro lavoro e le benedizioni di cibo e riposo. Incoraggia la gente comune a godere dei doni della vita per come giungono, ringraziando gli dei per tutto ciò che viene loro donato dalla terra.

Clero e templi

I chierici di Estia sono di solito gente comune, e spesso, oltre ad organizzare il culto di Estia, coltivano la terra o svolgono un altro mestiere. Benedicono le nuove case, consacrano gli altari domestici che si ritrovano in ogni dimora e partecipano a celebrazioni familiari come nascite, compleanni ed altri riti di passaggio.

Estia non possiede templi a lei propri, ma viene onorata in ogni tempio olimpio. Qualsiasi focolare che bruci nei templi o nelle case è un altare dedicato ad Estia, e dunque la dea viene sempre onorata, a dispetto del basso grado che occupa nel pantheon.

ESTIA

Esperta 20
Esterno Grande (Buono)
Grado divino: 9
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Esp) (600 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m
CA: 58 (-1 taglia, +8 Des, +9 divina, +22 naturale, +10 deviazione)
Attacchi: *Pugnale Piccolo esplosione di fiamme+5* +55/+50/+45/+40 mischia; oppure incantesimo +50 di contatto in mischia o +46 di contatto a distanza
Danni: *Pugnale Piccolo esplosione di fiamme+5* 1d6+17/19-20; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 44/+4, guarigione rapida 29, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 14,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 41, aura divina (270 m, CD 29).
Tiri salvezza: Temp +39, Rifl +39, Vol +47.
Caratteristiche: For 35, Des 27, Cos 27, Int 30, Sag 43, Car 30.
Abilità: Acrobazia +37, Artigianato (ceramica) +59, Artigianato (intrecciare ceste) +59, Artigianato (tessitura) +59, Ascoltare +57, Cercare +49, Conoscenze (arcane) +39, Conoscenze (locali) +49, Conoscenze (religioni) +49, Diplomazia +61, Equilibrio +19, Guarire +67, Nascondersi +13, Osservare +57, Percepire Inganni +65, Professione (contadino) +65, Professione (cuoco) +65, Professione (erborista) +65, Raccogliere Informazioni +59, Saltare +23, Valutare +49.
Talenti: Abilità Focalizzata [Artigianato (ceramica)], Abilità Focalizzata [Artigianato (intrecciare ceste)], Abilità Focalizzata [Artigianato (tessitura)], Abilità Focalizzata [Conoscenze (locali)], Abilità Focalizzata [Conoscenze (religioni)], Abilità Focalizzata [Professione (contadino)], Abilità Focalizzata [Professione (cuoco)], Abilità Focalizzata [Professione (erborista)], Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Esplosione Divina, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Tempesta di Energia (fuoco).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; usare *calmare emozioni* 9 volte al giorno; *interdizione protettiva* (il bersaglio toccato ottiene un bonus di resistenza +9 al tiro salvezza successivo, durata massima 1 ora) 9 volte al giorno.

Capacità magiche: Estia utilizza queste capacità come un incantatore di 19° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 20° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, banchetto degli eroi, barriera di lame, benedizione, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *guarigione di massa, immunità agli incantesimi, legame telepatico di Rary, miracolo, parola sacra, preghiera, protezione dagli elementi, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, rifugio, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, status, vuoto mentale.*

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Estia può prendere 10 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Estia può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 14,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 14,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 9 ore.

Sensi dell'area di influenza: Estia non ha nessun senso dell'area di influenza.

Azioni automatiche: Estia può utilizzare Artigianato (ceramica), Artigianato (intrecciare ceste), Artigianato (tessitura), Professione (contadino), Professione (cuoco) o Professione (erborista) come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Estia può creare oggetti magici minori che implichino il fuoco o la cucina, come una *bacchetta delle palle di fuoco* o un *cucchiaio di Murlynd*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Estia utilizza raramente il suo avatar.

Avatar di Estia: Come Estia tranne per grado divino 4; CA 48 (contatto 21, colto alla sprovvista 21); Att +50/+45/+40/+35 mischia (1d6+17 più 1d6 fuoco/19-20, *pugnale Piccolo esplosione di fiamme+5*), oppure incantesimo +45 contatto in mischia o +41 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 39/+4, RI 36, aura divina (12 m, CD 24); TS Temp +34, Rifl +34, Vol +42; tutti i modificatori di abilità ridotti di 5.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Schivare Divino, Scudo Divino.

Capacità magiche: Livello di incantatore 14°; CD tiri salvezza 24 + livello dell'incantesimo.

NIKE

Dea della Vittoria
Semidio
Simbolo: Donna alata
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Vittoria
Seguaci: Guerrieri, atleti
Allineamento dei chierici: LM, LB, LN
Domini: Guerra, Legge, Nobiltà
Arma preferita: Mazza leggera

Nike è la personificazione dello spirito della vittoria. Per tale motivo è un essere piuttosto superficiale, che ragiona solo in termini di conflitto e di trionfo finale. Se un problema o una situazione non può essere descritto in termini di conflitto, con chiare condizioni che regolino la vittoria, Nike lo considera di scarsa importanza.

Nike ha l'aspetto di una donna alta e alata, pur essendo in grado di assumere altre forme. Non è una divinità molto popolare, tranne tra la gente abituata a vincere.

Dogma

Per Nike la vittoria è l'unica cosa che importi. In quanto divinità legale, però, non approva l'inganno o il sotterfugio. La vittoria spetta a chi se la merita: ai coraggiosi, ai nobili d'animo e a chi è sempre franco. Una vittoria ottenuta ignobilmente non è una vera vittoria.

Clero e templi

Nike possiede pochi chierici, anche se esistono varie cabale di fanatici che includono chierici della dea. Tali chierici sono convinti che la fazione o la filosofia cui appartengono sia destinata a raggiungere la vittoria finale.

Gli altari e i templi di Nike sono costruiti per ricordare le più grandi vittorie, e quindi li si trova ovunque. Gli eserciti trionfanti di solito erigono piccoli altari sui campi di battaglia, per ringraziare Nike della loro vittoria. Allo stesso modo, molti generali e famiglie nobili innalzano altari a Nike per celebrare le loro vittorie.

NIKE

Guerriera 20/Chierica 20
Esterno Grande
Grado divino: 5
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d10+200 (Grr) più 20d8+200 (Chr) (1.120 pf)
Iniziativa: +14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 24 m, volare 72 m perfetta
CA: 56 (-1 taglia, +10 Des, +5 divina, +18 naturale, +7 *scudo grande di metallo+5*, +7 deviazione)
Attacchi: *Mazza pesante Grande velocità legale ferimento+5* +66/+61/+56/+51 mischia; oppure incantesimo +60 di

Illus. di D. Cramer

contatto in mischia o +54 di contatto a distanza
Danni: *Mazza pesante Grande velocità legale ferimento+5* 2d6+23/19-20; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 40/+4, resistenza al fuoco 25, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 37, aura divina (15 m, CD 22).
Tiri salvezza: Temp +47, Rifl +47, Vol +44.
Caratteristiche: For 42, Des 31, Cos 30, Int 24, Sag 24, Car 24.
Abilità: Artigianato (costruire archi) +52, Artigianato (fabbricare armature) +52, Artigianato (fabbricare armi) +52, Ascoltare +42, Cercare +37, Concentrazione +35, Conoscenze (arcane) +52, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +32, Conoscenze (religioni) +52, Conoscenze (storia) +32, Diplomazia +38, Intimidire +34, Nuotare +41, Osservare +42, Percepire Inganni +52, Professione (avvocato) +42, Raggirare +32, Saltare +40, Sapienza Magica +42, Scalare +40, Scrutare +32, Utilizzare Oggetti Magici +32.
Talenti: Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (mazza pesante), Critico Poderoso (mazza pesante), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Pugno Stordente, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (mazza pesante), Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Colpo Distruttivo, Ispirazione Divina (timore), Padronanza Divina delle Battaglie, Spaccare e Separare.

Poteri di dominio: Ispirare gli alleati 5 volte al giorno (bonus morale di +2 per 7 round); lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Nike utilizza queste capacità come un incantatore di 15° livello, eccetto per gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 16° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 22 + il livello dell'incantesimo. *Arma magica, arma spirituale, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio magico contro il caos, colpo infuocato, comando superiore, costrizione/cerca, dettame, dissolvi il caos, esigere, estasiare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *favore divino, ira dell'ordine, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, potere divino, protezione dal caos, repulsione, rivela bugie, scudo della legge, tempesta di vendetta, veste magica.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto semidio, Nike considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Nike può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 5 ore.

Sensi dell'area di influenza: Nike si accorge di qualsiasi battaglia, competizione o contesa che coinvolga almeno mille persone.

Azioni automatiche: Nike può utilizzare Artigianato (costruire archi), Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Conoscenze (arcane), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia) o Professione (avvocato) come azione gratuita se la CD dell'azione è 15 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

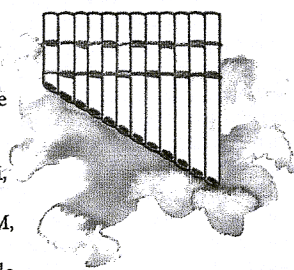
Creare oggetti magici: Nike può creare qualsiasi arma o armatura, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 4.500 mo.

Illus. di D. Giancola & D. Cramer

PAN

Divinità Minore
Simbolo: Siringa (flauto di Pan)
Piano di residenza: Piano Materiale
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Natura, passione, pastori, montagne
Seguaci: Folletti, satiri, centauri, ninfe, pastori
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Animale, Caos, Vegetale
Arma preferita: Colpo senz'armi

Pan, dio della natura selvatica, ha l'aspetto di un satiro piuttosto alto, con piccole corna e gambe pelose e caprine. Porta sempre con sé una siringa, che suona solitamente mentre guida le danze tra le creature silvane.

Pan è figlio di Ermes e di una driade. In qualche modo potrebbe essere il nipote di Dioniso, dato che quest'ultimo considera Pan uno spirito affine rispetto alla passione per l'abbandono.

Dogma

Come Dioniso, anche Pan non ha un vero dogma, ma mostra a folletti e mortali un modo di agire basato sul suo stile di vita. È un'anima spensierata, che balzella tra le vette dei monti, pascola il bestiame, suona il suo flauto, canta e balla. L'unico valore in cui crede è la libertà.

Clero e templi

I chierici di Pan sono pastori di campagna oppure creature silvane come i centauri, i satiri e le ninfe, pronti a venerare il loro dio tra valli montuose e radure. Agiscono come protettori della natura, ma sempre indipendentemente l'uno dall'altro, e mantenendosi ai margini della civiltà. Indossano corone d'alloro in testa e tuniche color verde oliva.

PAN

Druido 20/Bardo 10/Barbaro 10
Esterno Grande
Grado divino: 7
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d10+180 (Drd) più 10d6+90 (Brd) più 10d12+90 (Bbr) (1.040 pf)
Iniziativa: +18
Velocità: 27 m
CA: 65 (-1 taglia, +18 Des, +7 divina, +20 naturale, +11 deviazione)
Attacchi: Incornata +57 mischia; oppure *arco corto Enorme+5* con *frecce+3* +72/+67/+62/+57 a distanza; oppure incantesimo +57 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza
Danni: Incornata 1d8+16; *arco corto Enorme+5* con *frecce+3* 2d6+8/x3; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, resistenza al sonoro 27, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 11,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, movimento veloce, schivare prodigioso (non può essere attaccato sui fianchi, +1 contro trappole), andatura nel bosco, conoscenze bardiche +17, corpo senza tempo, *forma selvatica* (animale di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, oppure crudele 6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), immunità ai veleni, ira barbarica 3 volte al giorno, mille volti, musica bardica 10 volte al giorno (*affascinare*, controcanto, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*), passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, RI 39, aura divina (210 m, CD 28).
Tiri salvezza: Temp +48, Rifl +57, Vol +46.
Caratteristiche: For 33, Des 46, Cos 29, Int 25, Sag 25, Car 32.
Abilità: Acrobazia +62, Addestrare Animali +48, Ascoltare +56, Cavalcare (cavallo) +27, Conoscenza delle Terre Selvagge +64, Conoscenze (geografia) +34, Conoscenze (natura) +54, Conoscenze (religioni) +34, Diplomazia +50, Empatia Animale +58, Equilibrio +57, Guarire +36, Intimidire +30, Intrattenere +55, Muoversi Silenziosamente +55, Nascondersi +51, Nuotare +48, Orientamento +54, Osservare +41, Professione (erborista) +54, Raggirare +48, Saltare +60, Sapienza Magica +34, Scalare +28, Scrutare +44.
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Controllare Vegetali, Incalzare, Incalzare Potenziato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Sfidare Vegetali, Spinta Migliorata, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.
Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Celerità Divina, Controllare Creature (folletti), Druido Divino, Parlare con le Creature (animali), Parlare con le Creature (vegetali), Potere della Natura, Resistenza all'Energia Incrementata (sonoro).
Poteri di dominio: Usare *amicizia con gli animali* 7 volte al giorno; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; intimorire o comandare creature vegetali 7 volte al giorno.
Capacità magiche: Pan utilizza queste capacità come un incantatore di 17° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 18° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 28 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, blocca animali, calmare animali, cerchio magico contro la legge, comandare vegetali, comunione con la natura, controllare vegetali, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvi la legge, dominare animali, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *forme animali, frantumare, guscio anti-vita, intralciare, mantello del caos, martello del caos, muro di spine, parola del caos, pelle coriacea, piaga strisciante, protezione dalla legge, respingere legno, respingere parassiti, trasforma bastone, trasformazione.*
Ira: I seguenti cambiamenti vanno tenuti presenti fintantoché Pan è in ira: CA 63; pf 1.160; Att +59 mischia (1d8+18, incornata); TS Temp +50, Vol +48; For 37, Cos 33; Nuotare +50, Saltare +62, Scalare +30. L'ira dura 14 round e il dio è sfinito in seguito.
Incantesimi da bardo conosciuti (3/6/6/5/2; CD base = 21 + livello dell'incantesimo): 0-*individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, suono fantasma*; 1°-*charme, incuti paura, sonno, ventriloquio*; 2°-*blocca persone, grazia felina, luce diurna, oscurità*; 3°-*confusione, distorsione, paura, velocità*; 4°-*invisibilità migliorata, porta dimensionale.*
Incantesimi da druido al giorno: (6/7/7/7/6/6/5/5/4/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo).
Proprietà: Il flauto di Pan, quando è suonato, consente al dio di ispirare simpatia in tutti i mortali entro 6 metri. Le creature influenzate considerano Pan come un caro amico e compagno, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Volontà contro una CD pari al risultato della prova di Intrattenere di Pan. L'effetto dura un giorno. Il flauto funziona solo nelle mani di una creatura dotata di un grado divino pari o superiore a 0.
Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 1,35 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Pan può prendere 10 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Pan può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 11,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 11,2 chilometri dalla presenza di suoi se-

Illus. di A. Swekel

guaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 7 ore.

Sensi dell'area di influenza: Pan si avvede immediatamente di qualsiasi evento che influenzi almeno cinquecento creature silvane, pastori, pecore o capre.

Azioni automatiche: Pan può utilizzare Addestrare Animali, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Empatia Animale, Orientamento o Professione (erborista) come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Pan può creare oggetti magici che abbiano a che fare con la natura o gli elementi, come *stivali dell'inverno* o una *bacchetta delle palle di fuoco*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Pan di solito saltellano tra ninfe e satiri, al riparo in boschetti ben protetti. Hanno l'aspetto di grandi satiri, molto simili al dio stesso.

Avatar di Pan: Come Pan tranne per grado divino 3; CA 57 (contatto 41, colto alla sprovvista 57); Att +53 mischia (1d8+16, incornata), oppure +68/+63/+58/+53 a distanza (2d6+8, *arco corto Enorme+5* con *frecce+3*) oppure incantesimo +53 contatto in mischia o +60 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 38/+4, resistenza al fuoco 23, resistenza al sonoro 23, RI 35, aura divina (9 m, CD 24); TS Temp +38, Rifl +53, Vol +42; tutti i modificatori di abilità ridotti di 4.

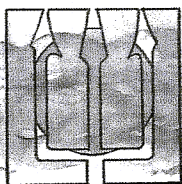
Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Arciere Divino, Celerità Divina, Resistenza all'Energia Incrementata (sonoro).

Capacità magiche: Livello di incantatore 13°; CD tiri salvezza 24 + livello dell'incantesimo.

Ira: I seguenti cambiamenti vanno tenuti presenti fintantoché l'avatar di Pan è in ira: CA 55; pf 1.160; Att +55 mischia (1d8+18, incornata); QS Resistenza al fuoco 33, resistenza al sonoro 33, RI 45; TS Temp +50, Vol +48; For 37, Cos 33; Nuotare +46, Saltare +58, Scalare +26. L'ira dura 14 round e l'avatar del dio è sfinito in seguito.

POSEIDONE

Re dei Maremoti, Redentore delle Navi, Poseidone dell'Onda Devastante

Divinità Maggiore
Simbolo: Tridente
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Mari, fiumi, terremoti
Seguaci: Marinai, pescatori, abitanti delle coste
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Acqua, Caos, Terra
Arma preferita: Tridente

Poseidone, dio del mare, ha l'aspetto di un imponente maschio umano con lunghi capelli fluenti e barba. Indossa una tunica e porta in mano un tridente. Spesso è accompagnato da tritoni, marinidi e ninfe marine.

Poseidone è uno dei sei figli di Crono e Rea.

Dogma

Come altre divinità caotiche neutrali, Poseidone richiede ben poco ai suoi seguaci, a parte qualche sacrificio. I suoi chierici immolano almeno una volta al mese un toro al loro patrono (gettando l'animale in mare), e Poseidone si accontenta di questo gesto.

I marinai e gli abitanti delle coste devono accertarsi di non causare le ire di questo dio capriccioso. Poseidone è noto per aver raso al suolo le città costiere con maremoti o terremoti in un momento di collera. Il celebre eroe Ulisse fu condannato a vagare per dieci lunghi anni proprio per aver accecato uno dei figli di Poseidone, il ciclope Polifemo. Poseidone rappresenta i doni e i rischi del mare, e sottrae la vita allo stesso modo in cui la dona (si dice che abbia creato sia i cavalli sia il bestiame).

Clero e templi

I chierici di Poseidone hanno l'ingrato compito di dover stornare le improvvise ire del dio. Offrono sacrifici, implorano la sua benedizione per barche e navi e accompagnano i marinai nei loro viaggi. Sono tra i chierici più abituati a viaggiare nell'intero pantheon, e di norma non rimangono legati ad uno specifico tempio troppo a lungo.

I templi di Poseidone sono sempre situati in vista del mare, spesso su promontori, scogliere a strapiombo o isole. Di solito sono predisposti per lasciare entrare la brezza marina.

POSEIDONE

Barbaro 20/Druido 20
Esterno Grande (Caotico)
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d12+220 (Bbr) più 20d8+220 (Drd) (1.220 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 27 m, nuotare 27 m
CA: 74 (-1 taglia, +8 Des, +17 divina, +30 naturale, +10 deviazione)
Attacchi*: *Tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5* +88/+83/+78/+73 mischia o *tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5* +74 a distanza; oppure incantesimo +78 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5* 2d8+55 (mischia) o 2d8+44 (distanza); oppure per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (tridente 71 danni mischia, 60 danni a distanza).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 52/+4 (4/-), guarigione rapida 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, ira superiore 6 volte al giorno, non sfinito dopo l'ira, andatura nel bosco, corpo senza tempo, *forma selvatica* (animale di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, oppure crudele 6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), immunità ai veleni, mille volti, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, schivare prodigioso (non può essere attaccato sui fianchi, +4 contro trappole), senso della natura, RI 49, aura divina (27,2 km, CD 37).
Tiri salvezza*: Temp +60, Rifl +57, Vol +57. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 54, Des 27, Cos 33, Int 29, Sag 27, Car 30.
Abilità*: Addestrare Animali +87, Artigianato (costruire navi) +86, Ascoltare +65, Cavalcare (cavallo) +77, Concentrazione +78, Conoscenza delle Terre Selvagge +85, Conoscenze (arcane) +46, Conoscenze (natura) +66, Conoscenze (religioni) +66, Diplomazia +61, Empatia Animale +67, Intimidire +69, Nascondersi +21, Orientamento +85, Osservare +45, Percepire Inganni +45, Professione (marinaio) +65, Raggirare +57, Saltare +79, Sapienza Magica +46, Scalare +59, Scrutare +46. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (tridente), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (tridente), Critico Poderoso (tridente), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegra-

Illus. di D. Cramer

zione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (tridente), Avatar, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (creature acquatiche), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Ira Divina, Padronanza Divina dell'Acqua, Potere della Natura, Richiamare Creature (creature acquatiche), Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (tridente), Tempesta Divina, Trasformazione.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature del fuoco, oppure intimorire o comandare le creature dell'acqua 17 volte al giorno; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; scacciare o distruggere creature dell'aria, oppure intimorire o comandare le creature della terra 17 volte al giorno.

Capacità magiche: Poseidone utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, animare oggetti, cerchio magico contro la legge, cono di freddo, controllare acqua, corpo di ferro, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *foschia occultante, frantumare, mantello del caos, martello del caos, muro di pietra, nebbia acida, nube di nebbia, orrido avvizzimento, parola del caos, pelle di pietra, pietra magica, protezione dalla legge, respirare sott'acqua, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra o dell'acqua), *scolpire pietra, tempesta di ghiaccio, terremoto.*

Ira Superiore: I seguenti cambiamenti vanno tenuti presenti fintantoché Poseidone è in ira: CA 72; pf 1.400; Att +91/+86/+81/+76 mischia (2d8+58, *tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5*; danni massimi 74); TS Temp +63, Vol +60; For 60, Cos 39; Saltare +82, Scalare +62. L'ira dura 17 round e il dio non è sfinito in seguito.

Incantesimi da druido al giorno: 6/7/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Illus. di R. Sardinha & D. Cramer

Sensi dell'area di influenza: Poseidone si avvede di ogni nave che salpa o che torna in porto, e sa di tutte le creature che entrano o escono dall'acqua. Si accorge di questi eventi diciassette settimane prima che si verifichino, e mantiene questa sensazione per le diciassette settimane successive.

Azioni automatiche: Poseidone può utilizzare qualsiasi abilità, anche quelle in cui non possiede gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Poseidone può creare un tridente magico o qualsiasi oggetto legato all'acqua o alla terra.

Avatar

Poseidone invia i suoi avatar per punire i mortali che l'hanno offeso. Di solito hanno il medesimo aspetto del dio, ma talora appaiono come giganteschi umanoidi fatti soltanto d'acqua.

Avatar di Poseidone: Come Poseidone tranne per grado divino 8; CA 56 (contatto 35, colto alla sprovvista 56); Att +69 /+64/+59/+54 mischia (2d8+47, *tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5*) o +65 a distanza (2d8+35, *tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5*), oppure incantesimo +69 contatto in mischia o +55 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 43/+4, nessuna guarigione rapida, RI 40, aura divina (240 m, CD 28); TS Temp +51, Rifl +48, Vol +48; tutti i modificatori di abilità ridotti di 9.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Arma Focalizzata Divina (tridente), Colpo Anatema, Colpo Distruttivo, Esplosione Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Padronanza Divina dell'Acqua, Potere della Natura, Specializzazione Divina in un'Arma (tridente).

Capacità magiche: Livello di incantatore 18°; CD tiri salvezza 28 + livello dell'incantesimo.

Ira Superiore: I seguenti cambiamenti vanno tenuti presenti fintantoché l'avatar di Poseidone è in ira: CA 54; pf 1.400; Att +82/+77/+72/+67 mischia (2d8+35, *tridente Enorme accumula incantesimi tonante ritornante+5*); QS RI 50; TS Temp +54, Vol +51; For 60, Cos 39; Concentrazione +71, Saltare +85, Scalare +53. L'ira dura 17 round e l'avatar del dio non è sfinito in seguito.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Poseidone ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Poseidone può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

TICHE

Divinità Minore
Simbolo: Stella a cinque punte rossa
Piano di residenza: Olimpo
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Fortuna
Seguaci: Chi desidera avere una buona sorte
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Fortuna, Protezione, Viaggio
Arma preferita: Spada corta

Tiche è la dea della buona sorte nel pantheon olimpio. Ha aspetto umano (è piuttosto minuta se paragonata alle altre divinità olimpie), con un corpo agile e snello. Indossa una tunica color azzurro cielo e porta in mano una cornucopia o un timone, ad indicare il fatto che governa la vita dei mortali.

Tiche è una dei tremila figli dei titani Oceano e Teti; le altre sono per lo più ninfe delle nuvole. Tiche si è guadagnata il suo posto nell'Olimpo quando si alleò con Zeus e i suoi fratelli contro i Titani, aiutando gli attuali dei ad acquisire il controllo dell'universo.

Dogma

Tiche mostra ben più di un volto. È la dispensatrice della buona sorte, ma anche foriera di sventura, dea capricciosa ed emblema dell'ineluttabilità del destino. Tiche propone dogmi diversi tra gente diversa in momenti diversi, e ciò spiega perché la natura di questa dea sia vista in modi tanto differenti.

Alcuni seguaci di Tiche credono che la vita sia sostanzialmente una partita a dadi, in cui ogni situazione è determinata dal caso. Costoro offrono preghiere e sacrifici alla dea, nella speranza che ella conceda loro un buon tiro di dado e il successo nei loro sforzi.

Altri ritengono che le tappe della vita siano già state stabilite dagli dei in partenza e che non possano essere mutate, tranne che da Tiche. Costei, secondo loro, può liberare i mortali dal destino incombente, liberandoli dalla morsa tirannica del fato e consentendo loro di crearsi da soli il loro futuro. Mentre la maggior parte dei seguaci del pantheon olimpio accettano con umiltà il volere imposto dagli dei, i seguaci di Tiche cercano di forgiare il destino con le loro mani.

Clero e templi

I chierici di Tiche indossano tuniche azzurre. Li si incontra nei templi, ma anche in taverne e in case da gioco, per le strade, e ovunque la gente si rivolge a Tiche per ottenere una buona sorte. Innalzano preghiere e offrono sacrifici a Tiche, e sono piuttosto popolari tra la gente comune.

Tiche possiede piccoli altari in molti luoghi, ma non esistono grandi templi dedicati alla dea.

TICHE

Ladra 20/Chierica 10/Stregona 10
Esterno Medio
Grado divino: 8
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Ldr) più 10d8+80 (Chr) più 10d4+80 (Str) (880 pf)
Iniziativa: +13, sempre per prima (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 66 (+9 Des, +8 divina, +21 naturale, +18 deviazione)
Attacchi: Contatto +56 di contatto in mischia; oppure *lama della fortuna* +57/+52/+47/+42 mischia; oppure incantesimo +56 di contatto in mischia o +57 di contatto a distanza
Danni: Contatto 1d6 punti di risucchio permanente di Costituzione; *lama della fortuna* 1d6+9; oppure per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di Costituzione, poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +10d6, capacità magiche, scacciare non morti 21 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 43/+4, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 12,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (gatti), colpo incapacitante, eludere, eludere migliorato, opportunismo, resistenza al fuoco 28, schivare prodigioso (non può essere attaccata ai fianchi, +4 contro trappole), tiro difensivo, trappole, RI 40, aura divina (240 m, CD 36).
Tiri salvezza: Temp +49, Rifl +50, Vol +49.
Caratteristiche: For 26, Des 29, Cos 26, Int 30, Sag 26, Car 46.
Abilità: Acrobazia +64, Artista della Fuga +57, Ascoltare +63, Cercare +63, Concentrazione +66, Conoscenza delle Terre Selvagge +26, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (religioni) +28, Diplomazia +80, Equilibrio +59, Guarire +26, Intimidire +28, Leggere Labbra +58, Muoversi Silenziosamente +57, Nascondersi +57, Osservare +63, Percepire Inganni +56, Raccogliere Informazioni +71, Raggirare +66, Saltare +58, Sapienza Magica +68, Scalare +36, Scrutare +38, Svuotare Tasche +59, Utilizzare Corde +37, Utilizzare Oggetti Magici +66, Valutare +58.
Talenti: Ambidestria, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Factotum, Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Illus. di M. Cavotta

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Avatar, Celerità Divina, Creare Oggetti, Iniziativa Suprema, Ladro Divino, Movimento Istantaneo, Potere della Fortuna.

Poteri di dominio: Ritira un dado 8 volte al giorno; *interdizione protettiva* (il bersaglio toccato ottiene un bonus di resistenza +8 al tiro salvezza successivo, durata massima 1 ora) 8 volte al giorno; libertà di movimento 8 volte al giorno.

Capacità magiche: Tiche utilizza queste capacità come un incantatore di 18° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, campo anti-magia, fuorviare, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, localizza oggetto, miracolo, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, repulsione, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, ritirata rapida, santuario, scopri il percorso, scudo antropi-*

co, scudo su altri, sfera prismatica, spezzare incantamento, teletrasporto senza errore, volare, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/7/6/6/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/11/11/10/9/7; CD base = 28 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, resistenza, suono fantasma*; 1°-*arma magica, armatura magica, colpo accurato, raggio di indebolimento, scudo*; 2°-*immagine speculare, individuazione dei pensieri, protezione dalle frecce, scurovisione*; 3°-*arma magica superiore, distorsione, intermittenza*; 4°-*confusione, scagliare maledizione*; 5°-*mano interposta di Bigby*.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, può prendere 10 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Tiche può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 12,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 12,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 8 ore.

Sensi dell'area di influenza: Tiche non ha alcun senso dell'area di influenza.

Azioni automatiche: Tiche può utilizzare Artista della Fuga, Ascoltare, Diplomazia, Leggere Labbra, Nascondersi, Osservare, Raggirare, Svuotare Tasche, Utilizzare Corde o Utilizzare Oggetti Magici come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Tiche può creare qualsiasi oggetto magico che conceda un bonus di fortuna, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

Avatar

Gli avatar di Tiche vagano per il mondo, distribuendo buona o cattiva sorte secondo il capriccio del momento. Hanno l'aspetto di normali esseri umani, maschi o femmine.

Avatar di Tiche: Come Tiche tranne per grado divino 4; CA 58 (contatto 41, colto alla sprovvista 58); Att +52 contatto in mischia (risucchio di Cos, contatto); oppure +53/+48/+43/+38 (1d6+9, *lama della fortuna*); oppure incantesimo +52 contatto in mischia o +53 contatto a distanza; QS Riduzione del danno 39/+4, resistenza al fuoco 24, RI 36, aura divina (12 m, CD 32); TS Temp +45, Rifl +46, Vol +45; tutti i modificatori di abilità ridotti di 4.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Celerità Divina, Iniziativa Suprema, Movimento Istantaneo, Potere della Fortuna.

Capacità magiche: Livello di incantatore 14°; CD tiri salvezza 32 + livello dell'incantesimo.

L'ACCADEMIA

Filosofia
Simbolo: Pergamena
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Bene, verità, bellezza
Seguaci: Filosofi
Allineamento dei chierici: LB, NB, CB
Domini: Bene, Conoscenza
Arma preferita: Bastone ferrato

Sulla scia degli insegnamenti di un antico filosofo, l'Accademia insegna un sistema imperniato su un unico e impersonale dio chiamato il Bene, il Vero, il Bello, e qualsiasi altro epiteto similmente astratto. Questa filosofia nasce da una critica alla religione olimpia: gli dei olimpi sono fin troppo umani (persi negli errori e dediti ai vizi) per essere veri dei. Ciò che è divino, secondo l'Accademia, deve essere davvero buono e perfetto sotto ogni aspetto.

Dogma

L'Accademia insegna che un vero dio non può essere ingiusto, immorale, geloso, vendicativo e ignorante, come le divinità olimpie mostrano spesso di essere. Pertanto, gli dei olimpi, e qualsiasi altro dio che mostri gli stessi attributi, non possono essere veri dei. I filosofi che amano la saggezza e cercano la verità propugnano l'esistenza di una forza divina superiore a tutti gli altri dei. In effetti, le altre divinità non sono che imperfetti riflessi di questa forza, che è l'unico vero dio venerato dall'Accademia.

Ad ogni modo, non si tratta di un'astratta speculazione. Lo scopo della vita filosofica, secondo i seguaci dell'Accademia, è di "divenire come un dio, per quanto è possibile". Né si tratta di un obiettivo anti-spirituale, ma di una possibilità concreta. Cercando il vero e contemplando il divino, i filosofi si augurano di raggiungere l'esperienza mistica di unione con il divino.

Come parte della loro ricerca, i filosofi si occupano di meditazioni personali, ma il loro obiettivo primario è l'insegnamento. I filosofi dell'Accademia considerano come loro responsabilità la difesa contro la "superstizione", che per loro significa ogni caratterizzazione di un dio che non risponda davvero alla reale essenza del divino. Sebbene i filosofi abbiano ben poca influenza su ciò che succede al di fuori delle loro scuole, la vigilanza è ben importante all'interno delle scuole, per evitare che la superstizione si insinui silenziosamente. Inoltre, alcuni filosofi ritengono importante interpretare allegoricamente i miti (sia le storie degli dei olimpi sia quelle di altri pantheon) per renderli conformi alla "vera religione".

Clero e templi

I filosofi dell'Accademia insegnano sulle orme del fondatore della loro scuola, tenendo discussioni nelle pubbliche piazze e iniziando i discepoli ai misteri più alti. Fanno voto di rimanere casti e di non sposarsi, e osservano uno stile di vita ascetico anche in altri contesti, oltre a quello sessuale. Le loro abitudini riguardo al cibo, ai vestiti e al dormire sono molto modeste. La moderazione, infatti, è richiesta in qualsiasi occasione.

MOSTRI OLIMPI

I mostri inclusi in questa sezione sono particolarmente adatti ad una campagna in cui si usi il pantheon olimpio. Naturalmente, molti mostri comparsi nel *Manuale dei Mostri* derivano dalle leggende legate alle divinità olimpie, compresi arpia, centauro, chimera, driade, gorgone, grifone, idra, ippogrifo, lamia, manticora, medusa, minotauro, ninfa, pegaso, satiro, sfinge, titano e tritone.

CICLOPE

	Inferiore Gigante Grande	Superiore Gigante Enorme
Dadi Vita:	13d8+52 (110 pf)	16d8+96 (168 pf)
Iniziativa:	-1	+1
Velocità:	12 m	12 m
CA:	18 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale)	24 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale, +5 armatura [*corazza a scaglie +1*])
Attacchi:	Lancia lunga Enorme +16/+11 mischia; oppure roccia +8/+2 a distanza	Lancia lunga Mastodontica +21/+16/+11 mischia; oppure roccia +11/+6/+1 a distanza
Danni:	Lancia lunga Enorme 2d6+12; oppure roccia 2d6+8	Lancia lunga Mastodontica 2d8+16; oppure roccia 2d8+11
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Scagliare macigni	Scagliare macigni
Qualità speciali:	Afferrare macigni	Afferrare macigni, immunità al fuoco, RI 21
Tiri salvezza:	Temp +21, Rifl +3, Vol +3	Temp +16, Rifl +6, Vol +9

Caratteristiche:	For 27, Des 9, Cos 19, Int 6, Sag 8, Car 6	For 33, Des 13, Cos 23, Int 16, Sag 18, Car 14
Abilità:	Osservare +4, Saltare +13, Scalare +13	Artigianato (fabbricare armature) +23, Artigianato (fabbricare armi) +24
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato	Creare Armi e Armature, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi da Combattimento, Spaccare l'Arma Potenziato
Clima/Terreno:	Montagne calde	Montagne calde
Organizzazione:	Solitario o squadra (2-5)	Solitario o squadra (2-5)
Grado di Sfida:	8	11
Tesoro:	Standard	Monete standard, beni standard, doppio degli oggetti
Allineamento:	Caotico malvagio	Caotico buono
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

I ciclopi sono due razze imparentate di giganti, frequenti nelle zone in cui si venerano gli dei olimpi. I ciclopi superiori sono stati creati da Era e dati in dono a suo figlio Efesto. I ciclopi inferiori sono stati creati (o generati) da Poseidone, e di solito vivono in alcune isole. Entrambi i tipi hanno l'aspetto di umanoidi giganteschi con un solo occhio. I superiori sono più grandi (alti 6 metri, rispetto ai 3 metri e mezzo degli inferiori), più intelligenti e più civili degli inferiori.

Combattimento

I ciclopi inferiori sono terribili bruti che si divertono a mangiare i cervelli umani. È facile ingannarli, ma combattono ferocemente e fino alla morte. I ciclopi superiori, di contro, evitano il combattimento, a meno che Efesto non ordini loro di lottare. I ciclopi superiori di solito sono dotati di armi e armature magiche, e utilizzano con grande attenzione le migliori tattiche di combattimento.

Scagliare macigni (Str): I ciclopi adulti sono abili nel lancio dei massi, e ricevono un bonus razziale di +1 al tiro per colpire quando li scagliano. Un ciclope inferiore può scagliare massi del peso di 18-22,5 kg ciascuno (oggetti Piccoli), e un ciclope superiore può scagliare massi del peso di 27-36 kg (oggetti di taglia Media). Entrambi i tipi di masso hanno un incremento di gittata di 42 metri e un raggio massimo di cinque incrementi di gittata.

Afferrare macigni (Str): Un ciclope può prendere al volo rocce di taglia Piccola, Media o Grande (o proiettili di forma analoga). Una volta per round, un ciclope che normalmente sarebbe colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una di taglia Media, e 25 per una Grande (se il proiettile ha un bonus magico al tiro per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Il ciclope deve essere preparato e consapevole dell'attacco.

Illus. di R. Guay

FAUNO

Folletto Medio
Dadi Vita: 1d6 (4 pf)
Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 9 m
CA: 13 (+1 Des, +2 cuoio)
Attacchi: Lancia corta +0 mischia; oppure arco corto +1 a distanza
Danni: Lancia corta 1d6; arco corto 1d6
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Tratti da fauno
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol +1
Caratteristiche: For 11, Des 12, Cos 10, Int 11, Sag 9, Car 8
Abilità: Ascoltare +3, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Conoscenze (natura) +3, Diplomazia +2, Intrattenere +3*, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +3, Raggirare +2
Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi foresta
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-12) o banda (15-60)
Grado di sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Progressione: Per classe del personaggio

I fauni sono una razza di umanoidi che vivono nei boschi delle terre in cui si venerano le divinità olimpie. Sono molto vicini ai satiri; in effetti, alcuni sospettano che i fauni siano il risultato di un incrocio tra i satiri e gli umani o forse gli elfi.

I fauni hanno un aspetto sostanzialmente umano, alti circa 1,8 metri, con volti ferini, lunghi capelli (e barbe, per i maschi) e piccole code, come quelle di una capra. Non amano l'abbigliamento, ma quando hanno a che fare con gli umani preferiscono indossare qualcosa. Di solito, invece, dipingono i loro corpi con colori

naturali, in particolare il rosso più vivace e un nero molto forte, in contrasto con la loro carnagione color oliva. Non hanno corna.

I Fauni parlano il Silvano e il Comune.

Combattimento

Ai fauni non piace combattere, e cercano di evitare la mischia tutte le volte che possono. Non possiedono alcun concetto distorto di coraggio o onore, e quindi niente impedisce loro di scappare di fronte ad un nemico pericoloso. Non sono codardi, ma evitano semplicemente di combattere se non è necessario.

Tratti da fauno (Str): I fauni godono di un certo numero di tratti razziali.

- Visione crepuscolare.
- *Capacità musicale:* Quando usano un flauto magico, ivi compresi *flauto incantatore, flauto del dolore, flauto dei topi* o *flauto dei suoni*, la CD per il tiro salvezza contro qualsiasi effetto dell'oggetto viene aumentata di +2. Inoltre, un personaggio fauno con l'abilità Utilizzare Oggetti Magici può usare il flauto di un satiro per creare gli effetti magici che i satiri ottengono con quello strumento. La CD per la prova è la stessa di quando si cerca di emulare una razza (CD 25).
- *Resistenza musicale:* I fauni ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza effettuati per resistere agli effetti musicali, compresi gli incantesimi sonori, la musica bardica, *danza irresistibile di Otto* e l'effetto di flauti, arpe, lire e altri strumenti magici.

Abilità: I fauni ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, e un bonus di +4 alle prove di Intrattenere effettuate quando suonano flauti di ogni tipo.

Società faunesca

I fauni sono originari di zone pastorali, come boschi ameni e tranquilli. Vivono in bande non gerarchiche, privi di un governo centralizzato. Convivono spesso con satiri, centauri, driadi e ninfe.

Diversamente dai satiri, i fauni sono ben disposti ad interagire con la società umana, essendo privi della xenofobia dei loro cugini. In realtà sono piuttosto incuriositi dalla cultura umana, in particolare dai risultati ottenuti in filosofia e nelle arti, e si sforzano di imitare gli umani anche quando non hanno un contatto continuo con loro.

Personaggi fauni

La classe preferita del fauno è il bardo. I chierici fauni venerano Dioniso o Pan.

Illus. di R. Guay

MOSTRI OLIMPI

I seguenti mostri sono particolarmente adatti ad una campagna in cui si utilizza il pantheon olimpio.

Mostro	GS	Note
Arpia	4	
Basilisco	5	
Centauro	3	
Chimera	7	
Cockatrice	3	
Driade	1	
Gorgone	8	
Grifone	4	
Idra	4-15	Qualsiasi tipo o numero di teste
Ippogrifo	2	
Medusa	7	
Minotauro	4	
Ninfa	6	
Pegaso	3	
Roc	9	
Satiro	2 o 4	Con o senza flauto
Sfinge	5, 7, 8 o 9	Qualsiasi tipo
Spiritello	1 o 4	Qualsiasi tipo
Titano	21	
Unicorno	3	

Animali: Aquila (GS 1/2); asino (GS 1/6); cane (GS 1/3); cane da galoppo (GS 1); cavallo, qualsiasi tipo (GS 1-2); cinghiale (GS 2); falco (GS 1/3); gatto (GS 1/4); gufo (GS 1/4); leone (GS 3); mulo (GS 1); pony, qualsiasi tipo (GS 1/4); serpente, qualsiasi tipo (GS da 1/3 a 5); topo (GS 1/8).

IL PANTHEON FARAONICO

CAPITOLO CINQUE

Illus. di A. Swekel

Il pantheon faraonico è un'interpretazione fantasy della religione dell'Antico Egitto. Include divinità appropriate per l'utilizzo nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS, ordinate in una cosmologia e teologia coerente con le prospettive del gioco. Questi dei sono avulsi dal loro contesto storico di patroni di singole città dell'antico Egitto, e sono riuniti in un pantheon coeso che soddisfa le necessità dei chierici di D&D e degli altri personaggi giocanti e non giocanti.

TEOLOGIA FARAONICA

Ra, il primogenito del pantheon faraonico, generò due figli: Shu e Tefnut. Shu era il dio dell'aria secca del deserto e delle forze della conservazione, mentre Tefnut aveva il dominio dell'aria umida del fiume e delle forze del cambiamento. Essi generarono due figli: un maschio, Geb, dio della terra arida, e una femmina, Nut, dea del cielo stellato. Geb e Nut erano profondamente innamorati ed ebbero quattro figli (Iside, Nefti, Osiride e Seth) prima che Ra proibisse loro di averne altri. Questa generazione di divinità è di gran lunga la più importante nell'attuale pantheon faraonico. Il figlio di Osiride e di Iside, Horus, ascese a reclamare il trono di Ra, assorbendo l'essenza di Ra per divenire Ra-Harakhti. Anche Nefti ebbe un figlio con Osiride, Anubi, che riveste un ruolo importante nell'aldilà degli umani. Nefti portò in grembo anche l'unico figlio di Seth prima di fuggire da suo marito disgustata dalla sua malvagità: Sobek, il deforme dio coccodrillo.

Dopo essere asceso al trono del suo avo, Ra-Harakhti (Horus) ripeté il primordiale atto di partenogenesi e generò due figlie: Hathor e Bastet. Entrambe si sposarono con un dio proveniente da un altro pantheon, portando questi dei nella "famiglia" faraonica. Hathor sposò Bes, e Bastet prese Ptah come marito. Quali che fossero le loro origini, queste due divinità hanno perso ogni contatto coi loro pantheon precedenti, e vi è una certa possibilità che i membri restanti dei loro pantheon siano tutti morti o siano scomparsi.

Le divinità rimanenti non partecipano alle relazioni familiari del pantheon faraonico. Imhotep è nato mortale ed è asceso alla divinità; Thot è nato dallo stesso caos primordiale di Ra; Apopi è una creatura di assoluta malvagità che probabilmente esisteva già da prima che Ra creasse l'universo.

Le divinità appartenenti alla generazione più antica del pantheon, ovvero Shu, Tefnut, Geb e Nut, sono ancora vive, ma così distanti dal mondo dei mortali che non sono più figure di primaria importanza all'interno del pantheon. Non sono più venerate e le loro statistiche non compaiono in questo libro.

COSMOLOGIA FARAONICA

Il mondo della cosmologia faraonica è delimitato da paradiso e inferno. A occidente del mondo dei mortali, dove il sole si posa ogni notte, si estendono i bei Campi delle Messi (Seket-Hetep), dove le anime dei giusti vivono in uno stato di eterna beatitudine. Nel mondo dei morti, dove il sole (guidato da Ra-Harakhti) transita ogni notte in lotta con le forze del male, si trovano le Dodici Ore della Notte. Demoni, mostri serpentini e le anime di coloro che sono morti senza un funerale appropriato (inclusi gli stranieri) popolano questo tenebroso mondo dei morti. Insieme, i Campi delle Messi, le Dodici Ore della Notte e l'arco celestiale del tragitto diurno del sole formano Tuat, l'aldilà della cosmologia faraonica.

Sebbene i fedeli delle divinità faraoniche vedano Tuat come un singolo reame di esistenza, in realtà si tratta di tre distinti Piani Esterni dove risiede la maggior parte delle divinità del pantheon faraonico.

La Barca Solare: Ra-Harakhti e i suoi attendenti navigano ogni giorno nella Barca Solare

TABELLA 5-1: IL PANTHEON FARAONICO

Nome	Domini	Grado	Allineamento	Arma preferita	Area di influenza
Ra-Harakhti	Bene, Gloria, Guerra, Legge, Nobiltà, Sole	Mag	LB	Khopesh	Nobiltà, sole, supremo, vendetta
Anubi	Legge, Magia, Riposo	Min	LN	Mazza	Giudizio, morte
Apopi	Fuoco, Male, Rettili	S	NM	Piccone pesante	Male, fuoco, serpenti
Bastet	Caos, Distruzione, Forza, Guerra, Protezione	Min	CB	Artigli di tigre	Gatti, vendetta, protezione, castigo
Bes	Fortuna, Inganno, Protezione	Min	CN	Spada corta	Fortuna, musica, protezione
Hathor	Bene, Comunità, Fortuna	Min	NB	Spada lunga	Amore, musica, danza, luna, destino, maternità
Imhotep	Artificio, Conoscenza, Guarigione	S	NB	Bastone ferrato	Artigianato, medicina
Iside	Acqua, Bene, Magia, Protezione	Mag	NB	Bastone ferrato	Fertilità, magia, matrimonio
Nefti	Caos, Bene, Protezione, Riposo	I	CB	Mazza	Morte, desolazione
Osiride	Aria, Bene, Legge, Riposo, Terra, Vegetale	Mag	LB	Mazzafrusto	Raccolto, natura, mondo dei morti
Ptah	Conoscenza, Creazione, Legge, Viaggio	I	LN	Mazza	Artigianato, conoscenza, segreti, viaggi
Seth	Aria, Caos, Distruzione, Forza, Male, Oscurità	Mag	CM	Lancia	Oscurità, male, notte, tempeste del deserto, siccità
Sobek	Acqua, Animale, Male	S	LM	Lancia corta	Acqua, pericoli fluviali, coccodrilli, terre umide
Thot	Conoscenza, Magia, Rune	I	N	Bastone ferrato	Conoscenza, saggezza, apprendimento

TABELLA 5-2: DIVINITÀ FARAONICHE PER RAZZA

Razza	Divinità
Umani	Per classe e allineamento
Nani	Osiride, Ptah o per classe e allineamento
Elfi	Bastet, Nefti o per classe e allineamento
Gnomi	Bes, Hathor, Thot o per classe e allineamento
Mezzelfi	Bastet, Nefti o per classe e allineamento
Mezzorchi	Bastet, Seth o per classe e allineamento
Halfling	Bastet, Bes, Hathor o per classe e allineamento

TABELLA 5-3: DIVINITÀ FARAONICHE PER CLASSE

Classe	Divinità (Allineamento)
Barbaro	Apopi (NM), Bastet (CB)
Bardo	Bes (CN), Hathor (NB), Iside (NB), Thot (N)
Chierico	Qualsiasi
Druido	Apopi (NM), Iside (NB), Ptah (LN), Sobek (LM)
Guerriero	Bastet (CB), Ra-Harakhti (LB), Seth (CM)
Illusionista	Bastet (CB), Bes (CN)
Ladro	Apopi (NM), Bastet (CB), Bes (CN), Seth (CM)
Mago	Imhotep (NB), Iside (NB), Ptah (LN), Thot (N), Seth (CM)
Monaco	Anubi (LN), Osiride (LB), Ptah (LN), Ra-Harakhti (LB), Sobek (LM)
Necromante	Anubi (LN), Nefti (CB), Osiride (LB), Seth (CM)
Paladino	Osiride (LB), Ra-Harakhti (LB)
Ranger	Apopi (NM), Bastet (CB), Iside (NB), Nefti (CB), Osiride (LB), Sobek (LM)
Stregone	Iside (NB), Ptah (LN), Thot (N), Seth (CM)

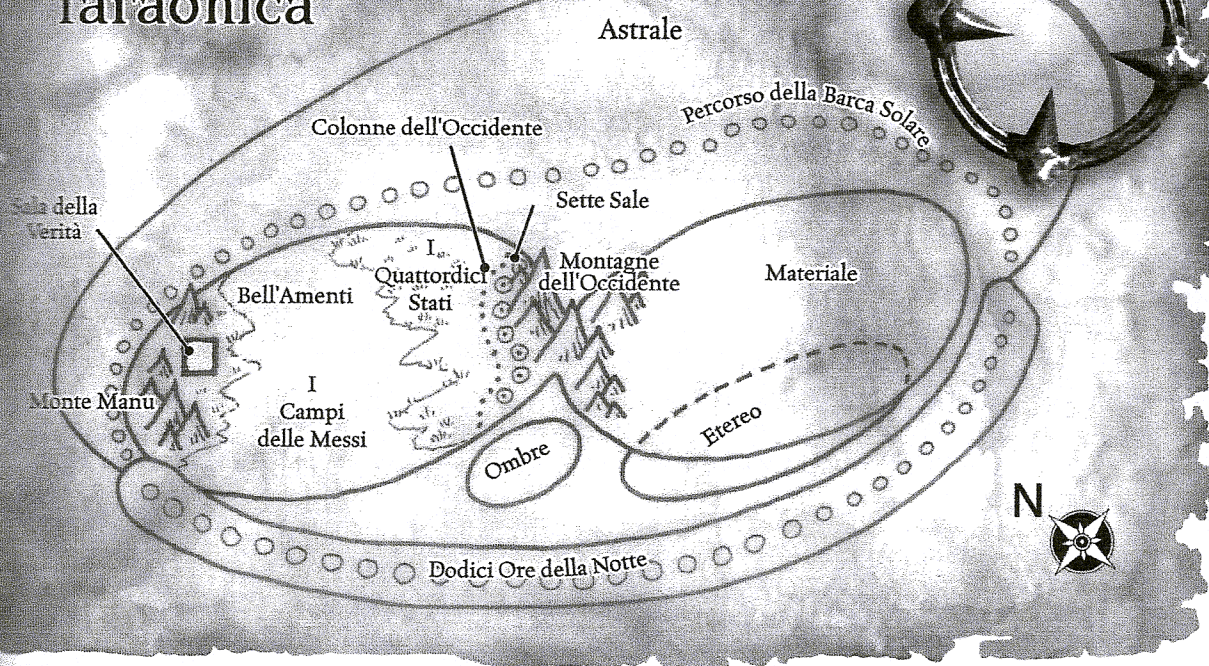
attraverso il cielo (in realtà, nel Piano Astrale), e attraverso le Dodici Ore della Notte ogni notte. Ra-Harakhti è servito da un gran numero di dei minori, tra i quali figurano Kherp, il capitano della nave; Nehes, la vedetta; e Up-uate, Her-heken, Saa e Hu, i marinai. Durante il passaggio notturno, Afu, la sua fidata scorta, lo raggiunge. Ogni alba, Bastet combatte con Apopi per consentire alla Barca Solare il passaggio fuori dal sottosuolo di nuovo nel cielo. La Barca Solare è un minuscolo Piano Esterno a sé stante, coi tratti plasmabile divino, allineamento buono leggero ed energia positiva minore dominante.

I Campi delle Messi: Ai piedi dell'altro versante delle terribili Montagne dell'Occidente, i Campi delle Messi offrono pace e prosperità alle anime dei giusti. Sette enormi portali consentono il passaggio alle Sette Sale, ognuna delle quali è una enorme caverna capace di contenere diverse città. Ognuna delle Sette Sale contiene fattorie e tenute prosperose, la ricompensa dei giusti defunti. Più in profondità nelle montagne, oltre le Sette Sale, si trovano le Colonne dell'Occidente, ventuno enormi colonne ognuna all'entrata di un'immensa caverna, e ognuna di queste caverne racchiude altre città idilliache e campi coltivati. Oltre le Colonne dell'Occidente si trovano i Quattordici Stati, una zona di confine tra le Colonne e il reame di Osiride più oltre. I Quattordici Stati sono in totale contrasto con i pacifici Campi delle Messi: pullulano di fiumi di lava, pozze di fango e demoni, i quali sono servi e guardiani degli dei faraonici, a dispetto della loro terribile natura.

Passati i Quattordici Stati si trova il Bell'Amenti, un'ampia valle nel lato più lontano delle Montagne dell'Occidente. Mentre le caverne sotto le Montagne sono la casa delle anime dei defunti e di dei minori (incluso Imhotep), la maggior parte delle divinità principali del pantheon faraonico risiede nel Bell'Amenti: Anubi, Hathor, Iside, Nefti, Osiride e Thot. Tutte queste divinità trascorrono molto tempo nella Sala della Verità, dove partecipano al giudizio delle anime dei mortali. Anubi guida ogni anima dipartita attraverso le sale sotto le Montagne dell'Occidente a questa Sala della Verità. Qui, l'anima viene posta su una bilancia e il suo peso è confrontato con quello della Piuma di Maat, mentre i giudici considerano le azioni del defunto. Alle anime virtuose viene assegnata l'eterna residenza nelle Sette Sale o presso i Pilastri dell'Occidente, mentre le anime dannate vengono divorate dall'Ammit, un orrendo mostro con la testa di coccodrillo, il corpo di ippopotamo e gli artigli di leone.

In quanto Piano Esterno, i Campi delle Messi hanno i tratti plasmabile divino e allineamento buono leggero.

Le Dodici Ore della Notte: Oltre il Bell'Amenti si trova il Monte Manu, parte di un'altra titanica catena montuosa al margine occidentale del mondo. Alle falde del Monte Manu si trova un ampio canyon: l'entrata alle Dodici Ore della Notte. Ogni notte la Barca Solare deve passare attraverso questa lunga e pericoliosa serie di caverne per poter emergere all'est e traversare di nuovo il cielo. Lungo la via, è ostacolata da demoni e mostri, co-

sì come da alcune anime straniere che scelgono di fare causa comune con le forze del male. Seth è il signore di queste entità malvagie, giacché complotta senza sosta per spodestare Ra-Harakhti e impossessarsi del dominio del pantheon faraonico. Probabilmente il suo servo più fedele è Apopi, il mostruoso serpente che sfida la Barca Solare ogni mattina, rifiutando di consentirle il passaggio fuori dalle Dodici Ore della Notte. Il compito di combattere Apopi mentre la Barca Solare riprende il suo tragitto è affidato a Bastet.

La maggior parte delle anime mortali che popola le Dodici Ore della Notte appartiene a coloro i quali non ricevettero degna sepoltura. A causa di questa mancanza, le loro anime non poterono essere trovate da Anubi ed essere scortate alla Sala della Verità. Alcune di queste anime cercano di aiutare Ra-Harakhti e la Barca Solare a completare il suo passaggio notturno. Ra-Harakhti ricompensa regolarmente queste anime trasportandole via, poche alla volta, e depositandole nel Bell'Amenti prima di discendere una volta ancora nelle Dodici Ore della Notte. Tuttavia, la Barca Solare può portare solo poche anime ogni notte.

Le Dodici Ore della Notte costituiscono il terzo Piano Esterno della cosmologia faraonica. Hanno i tratti plasmabile divino, allineamento malvagio leggero ed energia negativa minore dominante.

I Piani di Transizione: I piani di transizione sono leggermente alterati nella cosmologia faraonica. Il Piano Etereo coesiste con il Piano Materiale come di norma. La Barca Solare naviga attraverso il Piano Astrale ed è visibile sul Piano Materiale con le sembianze del sole. Il Piano Astrale è collegato anche ai Campi delle Messi e alle Dodici Ore della Notte. Il Piano delle Ombre è collegato solo alle Dodici Ore della Notte.

IL PANTHEON FARAONICO

Dato che le divinità faraoniche formano un pantheon coeso, i chierici possono scegliere l'intero pantheon come patrono invece di una specifica divinità del pantheon. Tuttavia, nel pantheon faraonico, i chierici sono più spesso associati con le singole divinità, mentre i credenti non chierici riveriscono normalmente il pantheon nella sua totalità.

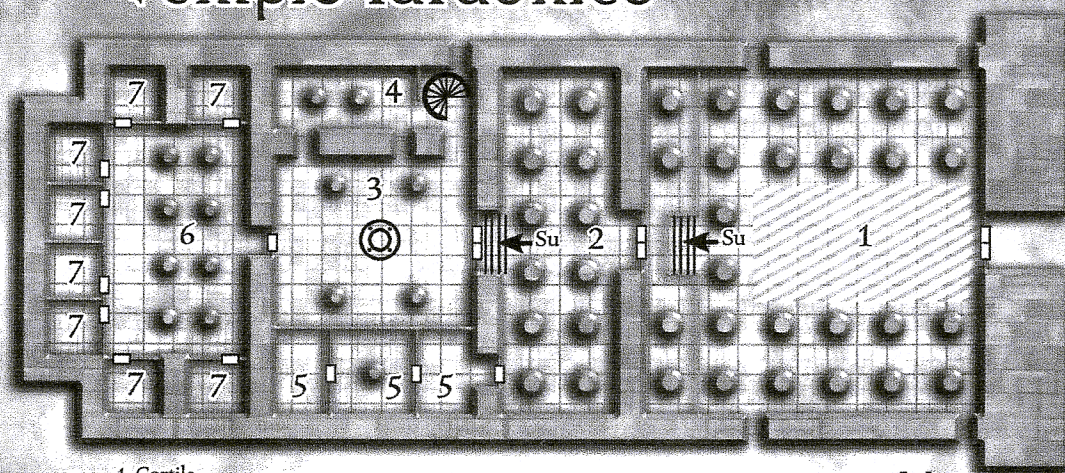
I chierici che riveriscono l'intero pantheon possono scegliere qualsiasi tra i seguenti domini: Acqua, Aria, Artificio, Bene, Caos, Comunità, Creazione, Distruzione, Conoscenza, Fortuna, Forza, Gloria, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Nobiltà, Protezione, Riposo, Rune, Sole, Terra, Vegetale e Viaggio. Possono scegliere la loro arma preferita tra le seguenti: artigli di tigre, bastone ferrato, khopesh, lancia, mazza, mazzafrusto, piccone pesante, spada corta e spada lunga.

Un chierico del pantheon può essere di qualsiasi allineamento non malvagio. I chierici malvagi venerano Apopi, Seth o Sobek, le tre divinità aberranti del pantheon e non sono i benvenuti nei templi delle altre divinità.

Invece di servire l'intero pantheon faraonico, alcuni chierici sono devoti alle sole divinità della "triade di Osiride": Osiride, sua moglie Iside e il loro figlio Ra-Harakhti. Questi chierici possono scegliere tra i seguenti domini: Acqua, Aria, Bene, Gloria, Guerra, Legge, Magia, Nobiltà, Protezione, Riposo, Sole, Terra e Vegetale. Questi chierici devono essere di allineamento buono e devono scegliere quale loro arma preferita il khopesh, il mazzafrusto o il bastone ferrato.

Maat: Il principio che unisce il pantheon faraonico in un pantheon coeso è Maat, l'ordine fondamentale dell'universo. Tutte le divinità faraoniche (con l'eccezione degli dei aberranti Apopi, Seth e Sobek) venerano e sostengono Maat come l'ordine che determina la loro esistenza e il loro posto nell'universo. Maat è il principio della verità, della giustizia e dell'ordine, e senza di esso l'universo si sgretolerebbe nel caos.

Quando un mortale cessa di vivere, Anubi pone la sua anima su una bilancia e ne confronta il peso con quello della piuma di Maat. Se l'anima squilibra la bilancia, viene data in pasto all'Ammit, la divoratrice di anime. Se la bilancia rimane in equilibrio, il defunto si dimostra come una persona giusta e onorevole, e trova la ricompensa nei Campi delle Messi.

I giudici invocano la presenza di Maat così che possano giudicare i casi posti loro con giustizia e imparzialità. I sovrani tendono a governare in accordo ai principi di Maat, spesso cercando consiglio presso i chierici, così che la giustizia e l'ordine possano contraddistinguere il loro governo.

Illus. di D. Cramer

RA-HARAKHTI

Divinità Maggiore
Simbolo: Disco solare circondato da un serpente
Piano di residenza: La Barca Solare
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Nobiltà, sole, supremo, vendetta
Seguaci: Sovrani e visir, guerrieri, paladini, monaci
Allineamento dei chierici: LB, LN, NB
Domini: Bene, Gloria, Guerra, Legge, Nobiltà, Sole
Arma preferita: Khopesh

Il sovrano del pantheon faraonico, Ra-Harakhti è il risplendente signore del sole, colui che guida la Barca Solare nel cielo di giorno e, di notte, attraverso il mondo dei morti. Ha le sembianze di un umano forte e dalla pelle scura con la testa di falco.

Ra-Harakhti è il figlio di Iside e Osiride. Precedentemente chiamato Horus, è asceso per prendere il posto dell'originario dio sole, Ra, dopo aver sconfitto Seth per vendicare l'assassinio di Osiride. Ha assorbito l'essenza divina dell'anziano Ra, aumentando il suo potere oltre quello dei genitori.

Dogma

Ra-Harakhti è il dio dei re, e conferisce la sua divina benedizione ai sovrani che lo servono in terra. Anche se ai re che venerano Ra-Harakhti piace parlare di "diritto divino", Ra-Harakhti chiede che i monarchi regnino saggiamente e con giustizia, rispettosi del suo allineamento legale buono. A coloro che si dimostrano indegni della sua benedizione divina, essa può essere tolta così velocemente come è stata data.

I re che servono Ra-Harakhti danno il nome al pantheon faraonico, dato che sono chiamati faraoni. Ra-Harakhti usa comunemente la sua capacità divina primaria Possedere Mortali per abitare un faraone terrestre, agendo così allo stesso tempo come signore del cielo e della terra.

Ra-Harakhti è un dio marziale, la sua battaglia nel mondo dei morti rappresenta la costante lotta che il bene deve intraprendere contro il male. Il male, nei miti faraonici, significa principalmente Seth e i suoi servi, specialmente Apopi. Seth è lo zio di Ra-Harakhti e, almeno in parte, uccise Osiride per usurpare il trono che Ra-Harakhti strappò dalle sue mani, rendendo le due divinità nemiche implacabili. Ra-Harakhti insegna che la vigilanza e la prontezza alle armi sono assolutamente necessarie per evitare che Seth e i suoi servitori possano mai riuscire ad arrestare il viaggio notturno della Barca Solare e assumere la supremazia del pantheon.

Clero e templi

I chierici di Ra-Harakhti sono re e consiglieri dei re. Come la maggior parte del clero faraonico, indossano vesti bianche ma si adornano anche di auree corone, bracciali e altri simboli del loro elevato officio. I suoi chierici maschi, la grande maggioranza, si rasano il cranio.

Ra-Harakhti condivide solitamente un tempio coi suoi genitori, Osiride e Iside, anche se ciascuna divinità ha nel tempio una sua corte interna separata. Questi grandi templi si trovano ovunque vengano venerate le divinità faraoniche. Molti chierici servono tutte le tre divinità.

RA-HARAKHTI

Paladino 20/Monaco 20/Chierico 10
Esterno Medio
Grado divino: 19
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d10+180 (Pal) più 20d8+180 (Mnc) più 10d8+90 (Chr) (1.230 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 36 m
CA: 101 (+9 Des, +20 monaco, +19 divina, +32 naturale, +11 deviazione)
Attacchi*: *Khopesh legale sacro dell'energia luminosa+5* +81/+76/+71/+66 mischia o *colpo senz'armi legale affilato vorpal+5* +80/+77/+74/+71/+68 mischia; oppure incantesimo +75 di contatto in mischia o +73 di contatto a distanza
*Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.

Danni*: *Khopesh legale sacro dell'energia luminosa+5* 1d8+21/17-20 o *colpo senz'armi legale affilato vorpal+5* 2d12+16/19-20 o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (khopesh 29 punti, colpo senz'armi 40 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, punire il male (3 volte al giorno, +11 su un attacco e +60 al danno), colpo senz'armi, raffica di colpi, attacco stordente (20 volte al giorno, CD 36) colpo *ki* +3, palmo tremante, scacciare non morti (paladino) 14 volte al giorno (come Chr18), scacciare o intimorire non morti 18 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 54/+4, guarigione rapida 39, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 30,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, *individuazione del male*, grazia divina, *imposizione delle mani* (220 pf al giorno), salute divina, aura di coraggio (+8 al morale), *rimuovere malattie* (6 volte alla settimana), cavalcatura del paladino con archetipo celestiale, eludere, mente lucida (+2 ai tiri salvezza contro Ammaliamento), caduta lenta (qualsiasi altezza), purezza del corpo, integrità del corpo (40 pf), salto delle nuvole, eludere migliorato, corpo adamantino, *passo abbondante*, corpo senza tempo, lingua del sole e della luna, corpo vuoto, perfezione interiore, RI 51, aura divina (30,4 km, CD 40).
Tiri salvezza*: Temp +65, Rifl +65, Vol +72. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 32, Des 29, Cos 29, Int 29, Sag 42, Car 32.
Abilità*: Acrobazia +80, Ascoltare +65, Cercare +68, Concentrazione +98, Conoscenze (arcane) +78, Conoscenze (dei piani) +68, Conoscenze (geografia) +48, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +53, Conoscenze (religioni) +88, Conoscenze (storia) +48, Diplomazia +102, Equilibrio +70, Guarire +85, Intimidire +50, Orientamento +75, Osservare +75, Percepire Inganni +75, Saltare +52, Sapienza Magica +78, Scrutare +38. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (khopesh), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (khopesh), Critico Poderoso (khopesh), Deviare Frecce, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Schivare, Vendetta Divina, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Celerità Divina, Colpo Distruttivo, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Legge), Dominio Extra (Guerra), Dominio Extra (Sole), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Imporre Cerca, Monaco Divino, Paladino Divino, Possedere Mortali, Potenziamento Sensoriale Extra (vista), Radiosità Divina, Scudo Divino, Schivare Divino, Senso della Battaglia, Tempesta Divina, Vista Nitida.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; scacciare non morti con un bonus +2 alle prove di scacciare e +1d6 al tiro per i danni di scacciare; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; ispirare gli alleati (bonus di morale +2 per 11 round) 19 volte al giorno; scacciare superiore 19 volte al giorno.

Capacità magiche: Ra-Harakhti utilizza queste abilità come un incantatore di 29° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 30° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 40 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, arma magica, arma spirituale, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, benedire un'arma, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, comando superiore, contrastare elementi, corona di gloria*, costrizione/cerca, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, distruggere non morti, esigere, esplosione solare, estasiare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene o della legge), *favore divino, fulmine di gloria*, ira dell'ordine, luce incandescente, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, portale, potere divino, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, riscaldare il metallo, rivela bugie, scudo della legge, scudo di fuoco, semi di fuoco, sfera prismatica, spada sacra, tempesta di vendetta, veste magica.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/8/8/6; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da paladino al giorno: 7/7/7/7; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.

Illus. di M. Mitchell

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Ra-Harakhti ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Ra-Harakhti può sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri e vedere a una distanza di 60,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 19 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ra-Harakhti percepisce ogni azione intrapresa da un sovrano su cui abbia posto la sua benedizione, ogni giuramento di vendetta pronunciato e ogni missione di distruzione di un nemico malvagio, nell'istante in cui ciò accade e fino a diciannove settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Ra-Harakhti può utilizzare Conoscenze

(arcane), Conoscenze (geografia), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia) o Diplomazia come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ra-Harakhti può creare ogni arma o armatura magica, e ogni oggetto che usa la luce, l'energia positiva o gli incantesimi dei domini Sole e Gloria.

ANUBI

Giudice dei Morti
Divinità Minore
Simbolo: Sciacallo nero
Piano di residenza: Campi delle Messi
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Giudizio, morte
Seguaci: Guardiani, imbalsamatori, necromanti, monaci
Allineamento dei chierici: LM, LB, LN
Domini: Legge, Magia, Riposo
Arma preferita: Mazza

Anubi appare con un umano maschio con la testa e la lunga coda di un cane o di uno sciacallo. Una chioma curata di neri capelli lisci cade sulle sue spalle. Indossa un gonnellino bianco lungo fino alle ginocchia, un corpetto di scaglie decorativo di oro luccicante e una quantità di bracciali e fasce per le braccia. Tradizionalmente impugna uno scettro o un *vero ankh*. Può utilizzare la sua abilità Cambiare Forma per assumere la forma di uno sciacallo.

Anubi è il figlio di Osiride e Nefti.

Dogma

Anubi guida le anime dei morti alle stanze del giudizio, supervisiona la loro pesatura sulla bilancia di Maat e le protegge lungo il viaggio. In aggiunta, sorveglia i cimiteri dai saccheggiatori di tombe e da altri profanatori. Anubi aiutò sua madre Nefti e sua zia Iside a mummificare Osiride (suo padre), applicando la sua conoscenza delle erbe e della medicina. È anche un custode delle conoscenze magiche, particolarmente quelle relative alla necromanzia. A dispetto della sua conoscenza della necromanzia, non condona l'animazione o il controllo delle creature non morte, con l'eccezione delle mummie poste a guardia delle tombe.

I seguaci di Anubi praticano rigorose discipline per affinare le loro menti e i loro spiriti, preparandosi per l'inevitabile viaggio nell'aldilà. Il Giudice dei Morti ha pochi devoti, ma è spesso venerato ai funerali, dove i suoi chierici officiano normalmente.

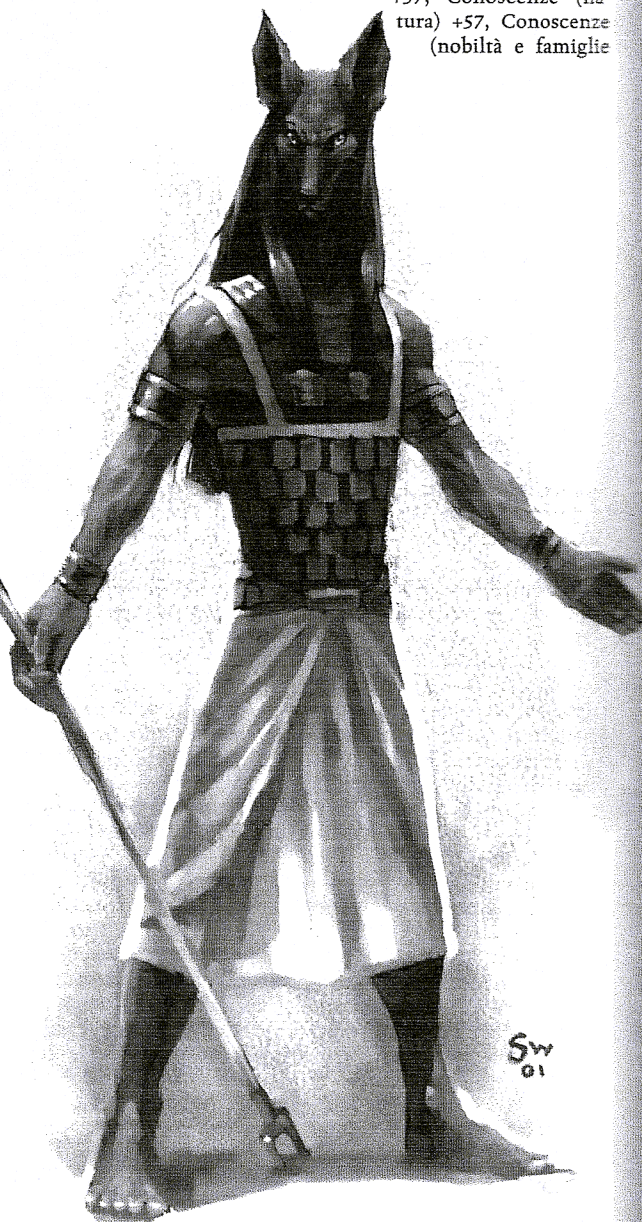
Clero e templi

I chierici di Anubi sono pochi e non particolarmente popolari, data la loro stretta associazione coi funerali e le necropoli (i cimiteri). Non tutti perpetuano lo stereotipo dello smunto, cupo e intimorente becchino, ma sono numerosi quelli che lo fanno restare valido. Come per tutti i chierici faraonici, i chierici maschi si rasano il cranio mentre le donne portano i capelli lunghi. Indossano vesti bianche. La maggior parte dei chierici è di sesso maschile.

I templi di Anubi sono sempre posti vicino ai cimiteri e hanno l'aspetto generico della maggior parte dei templi faraonici. Sono cappelle funebri, centri di imbalsamazione e ricettacoli sorvegliati di conoscenze sacre e magiche.

ANUBI

Chierico 20/Mago 15/Maestro del sapere 5
Esterno Medio
Grado divino: 6
Dadi Vita: 20d8+140 (esterno) più 20d8+140 (Chr) più 15d4+105 (Mag) più 5d4+35 (Mas) (820 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m
CA: 53 (+7 Des, +6 divina, +19 naturale, +10 deviazione + trucco della schivata)
Attacchi: *Mazza pesante legale della distruzione+5* +59/+54/+49/+44 mischia; oppure incantesimo +54 di contatto in mischia o +53 di contatto a distanza
Danni: *Mazza pesante legale della distruzione+5* 1d8+17/x2 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 17 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 41/+4, resistenza al fuoco 26, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 9,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (canidi), sapienza +16, segreti del maestro del sapere (trucco della schivata, un talento, 1 incantesimo bonus di 2° livello), RI 38, aura divina (180 m, CD 26).
Tiri salvezza: Temp +45, Rifl +45, Vol +56.
Caratteristiche: For 26, Des 25 Cos 25, Int 32, Sag 43, Car 30.
Abilità: Alchimia +67, Ascoltare +54, Cercare +27, Concentrazione +73, Conoscenze (arcane) +79, Conoscenze (dei piani) +57, Conoscenze (natura) +57, Conoscenze (nobiltà e famiglie

Illus. di S. Wood & D. Cramer

reali) +57, Conoscenze (non morti) +77, Conoscenze (religioni) +77, Conoscenze (storia) +57, Decifrare Scritture +47, Diplomazia +48, Guarire +64, Osservare +54, Percepire Inganni +42, Professione (erborista) +62, Professione (scrivano) +62, Sapienza Magica +77, Scrutare +77, Utilizzare Oggetti Magici +36.

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Attacco Poderoso, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Persistente, Incantesimo Sacro, Padronanza degli Incantesimi, Potere Divino, Scacciare Extra, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Vendetta Divina, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Animare Guardiano del Tempio†, Cambiare Forma, Dono della Vita, Guida delle Anime†, Padronanza Arcana, Vita e Morte. †Capacità unica, descritta sotto.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come un Mag30; *tocco della morte* 6 volte al giorno (tirare 20d6; se il totale è pari o superiore ai punti ferita attuali della creatura, quest'ultima muore).

Capacità magiche: Anubi utilizza queste capacità come un incantatore di 16° livello, eccetto gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 17° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 26 più il livello dell'incantesimo. *Aura imperscrutabile di Nystul, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, dettame, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il caos, dissolvi magie, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *identificare, infondere capacità magiche, interdizione alla morte, ira dell'ordine, lamento della banshee, non morto a morto, parlare con i morti, protezione dagli incantesimi, protezione dal caos, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, riposo inviolato, scudo della legge, visione della morte, vita certa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + il livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/7/8/7/6/6/6/5/5; CD base = 21 + il livello dell'incantesimo.

Animare Guardiano del Tempio (capacità divina primaria unica): Anubi può animare qualsiasi oggetto che sia situato dentro una tomba che può percepire, senza limiti di taglia. Per tutti gli altri aspetti, questa abilità funziona come *animare oggetti.*

Guida delle Anime (capacità divina primaria unica): Anubi può impedire a qualsiasi anima di ritornare al suo corpo quando un chierico cerca di richiamare un personaggio dalla morte.

Proprietà: Anubi possiede un *vero ankh*, un ankh lungo 30 centimetri fatto di brillante pietra blu che lancia *resurrezione pura* quando tocca i resti di qualsiasi creatura. Qualsiasi creatura senza gradi divini che tocchi un *vero ankh* subisce gli effetti dell'incantesimo *orrido avvizzimento* potenziato e massimizzato (300 danni, CD Temp 32 per dimezzare).

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 5,4 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Anubi può prendere 10 su qualsiasi prova. Anubi considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Anubi può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 9,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 9,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 6 ore.

Sensi dell'area di influenza: Anubi percepisce automaticamente l'atto di sigillare o violare qualsiasi tomba ed è cosciente di tutti i *rianimare morti* e simili incantesimi lanciati sui seguaci del pantheon faraonico.

Azioni automatiche: Anubi può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (non morti), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Guarire, Professione (erborista), Professione (scrivano) o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Anubi può creare qualsiasi oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

APOPI

Semidio
Simbolo: Serpente fiammeggiante
Piano di residenza: Le Dodici Ore della Notte
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Male, fuoco, serpenti
Seguaci: Rettili, draghi malvagi, cultisti folli
Allineamento dei chierici: NM, CM, LM
Domini: Fuoco, Male, Rettili
Arma preferita: Piccone pesante

Apopi è una creatura malvagia del mondo dei morti e un nemico degli dei (anche se ogni tanto è alleato di Seth). È l'incarnazione vivente del male nei miti faraonici. Apopi ha le sembianze di un gigantesco serpente, lungo 30 metri. È servito da orde di demoni, la maggior parte dei quali condivide con lui la forma serpentina e le qualità del fuoco.

Dogma

Nei templi del pantheon faraonico, Apopi viene maledetto, non venerato. Ufficialmente, secondo i sacerdoti di Ra-Harakhti e delle altre divinità, Apopi non ha seguaci né templi, e non ha un credo a parte la distruzione e il male.

Quelle anime dissennate, corrotte e comunque malvagie che sono devote ad Apopi sono d'accordo, almeno in parte. Non ha altro credo all'infuori della distruzione: distruzione di tutti gli dei faraonici, dei loro templi, dei loro chierici e anche del mondo che hanno creato e delle creature che lo popolano. I seguaci di Apopi, non così pochi come i sacerdoti delle altre divinità vorrebbero far credere alla gente, non lottano per un mondo dominato dal male; lottano per la fine del mondo.

Clero e templi

I chierici umani di Apopi non portano simboli sacrileghi che li possano identificare, non si rasano la testa né indossano vesti bianche come fanno gli altri chierici faraonici. Per tutte le apparenze, sono normali membri della società: popolani, esperti, guerrieri, ladri, maghi o membri di qualsiasi classe di personaggio tranne quella del chierico. Si incontrano con gli altri cultisti solo in segreto, con la copertura delle tenebre, in cantine senza finestre e dietro porte chiuse e sbarrate. Qualsiasi indizio della loro attività porterebbe sulle loro teste la collera infuocata delle autorità e degli agenti delle altre divinità faraoniche, quindi mantengono la massima segretezza.

Apopi ha anche pochi chierici tra le creature malvagie, in particolare quelle serpentine come le naga, i draghi e gli yuan-ti. Presso mostri così apertamente malvagi come questi, i chierici di Apopi ostentano il loro potere e la loro posizione. Spesso costruiscono templi complessi, comunque sempre nascosti agli occhi umani, nel cuore del deserto o isolati nelle montagne. Queste strutture grondano di serpenti e di motivi decorativi serpentiformi.

Illus. di B. Snoddy w/ J. Norman

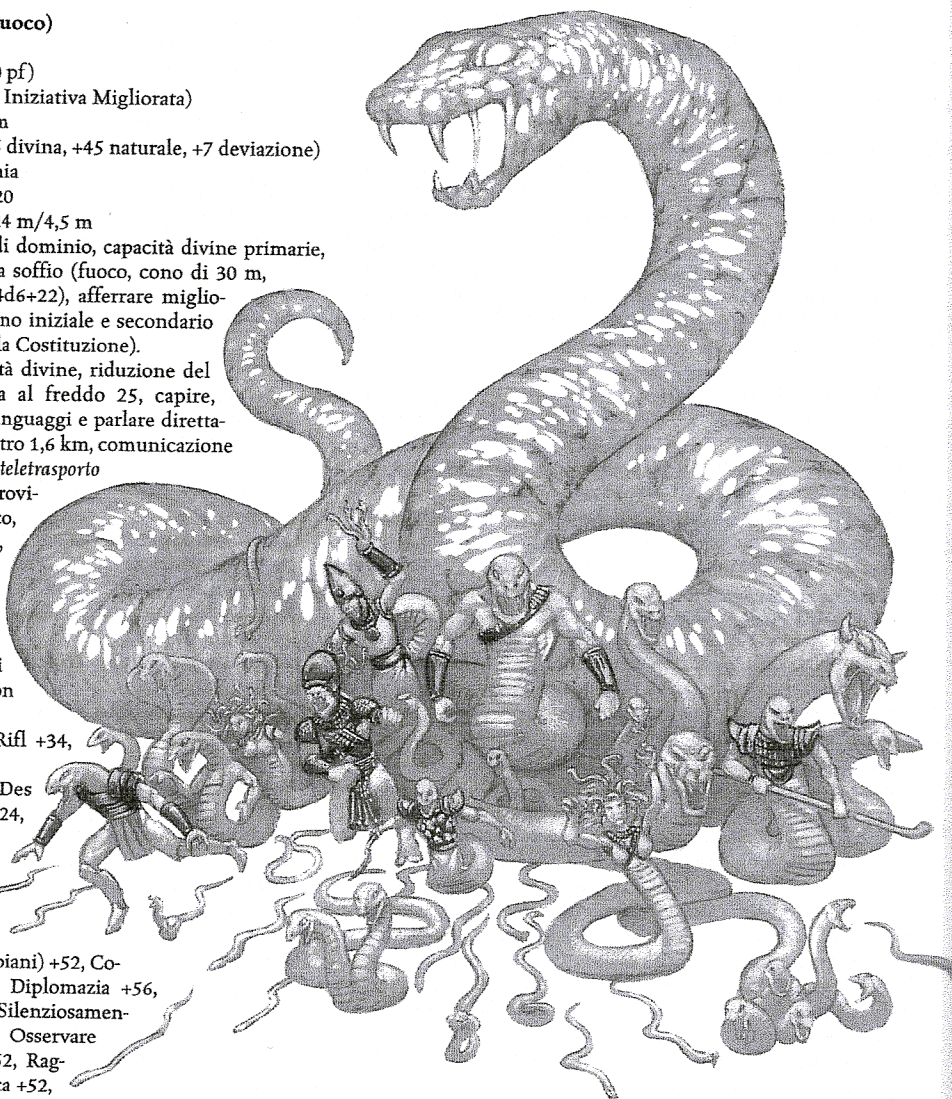
APOPI

Drago Colossale (Male, Fuoco)
Grado divino: 5
Dadi Vita: 40d12+440 (920 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 42 m, scalare 21 m
CA: 66 (-8 taglia, +7 Des, +5 divina, +45 naturale, +7 deviazione)
Attacchi: Morso +52 mischia
Danni: Morso 4d6+22/19-20
Faccia/Portata: 12 m per 24 m/4,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, arma a soffio (fuoco, cono di 30 m, CD 31), stritolamento (4d6+22), afferrare migliorato, veleno (CD 31; danno iniziale e secondario 3d6 danni temporanei alla Costituzione).
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 40/+4, resistenza al freddo 25, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 1,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, scurovisione, sottotipo del fuoco, RI 37, aura divina (15 m, CD 22).
Sottotipo del fuoco: Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo tranne che per i tiri salvezza effettuati con successo.
Tiri salvezza: Temp +38, Rifl +34, Vol +34.
Caratteristiche: For 40, Des 25, Cos 33, Int 24, Sag 24, Car 24.
Abilità: Ascoltare +54, Cercare +52, Comunicazione Segreta +54, Conoscenze (arcane) +52, Conoscenze (dei piani) +52, Conoscenze (religioni) +52, Diplomazia +56, Intimidire +54, Muoversi Silenziosamente +32, Nascondersi +16, Osservare +54, Percepire Inganni +52, Raggirare +52, Sapienza Magica +52, Scalare +28.
Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti, Schivare.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Controllare Creature (serpenti), Ferire Nemico, Padronanza Divina del Fuoco, Parlare con le Creature (serpenti, animali e bestie serpentiformi).

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature dell'acqua 10 volte al giorno, oppure intimorire o comandare creature del fuoco 10 volte al giorno; lanciare incantesimi malvagi a livello dell'incantatore +1; intimorire o comandare creature rettili e serpenti 10 volte al giorno.

Capacità magiche: Apopi utilizza queste abilità come un incantatore di 15° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 16° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 22 + il livello dell'incantesimo. *Aura sacrilega, blasfemia, cerchio magico contro il bene, creare non morti, crescita animale* (solo serpenti e altri rettili), *dissacrare, dissolvi il bene, evoca mostri IX* (solamente come incantesimo del male), *forme animali* (solo serpenti e altri rettili), *influenza sacrilega, mani brucianti, muro di fuoco, nube incendiaria, piaga strisciante, produrre fiamma, protezione dal bene, resistere agli elementi* (solamente come incantesimo del freddo o del fuoco), *sciame elementale* (solo fuoco), *scudo di fuoco, semi di fuoco,sguardo penetrante, tempesta di fuoco, trance animale* (solo serpenti e altri rettili), *trasformazione, veleno, zanna magica, zanna magica superiore.*

Altri poteri divini

In quanto semidio, Apopi considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Apopi può vedere (utilizzando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di 8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 5 ore.

Sensi dell'area di influenza: Apopi percepisce istantaneamente qualsiasi cosa che influenzi mille serpenti o altre creature rettili, e qualsiasi fuoco influenzi almeno mille creature.

Creare oggetti magici: Apopi può creare qualsiasi bacchetta, pergamena o pozione che contenga un incantesimo del dominio del Fuoco, così come qualsiasi arma infuocata o esplosione di fiamme, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 4.500 mo.

BASTET

Divinità Minore
Simbolo: Gatto
Piano di residenza: La Barca Solare (Monte Bakhau)
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Gatti, vendetta, protezione, castigo
Seguaci: Madri, difensori, guerrieri, barbari, ranger, elfi
Allineamento dei chierici: NB, CB, CN
Domini: Caos, Distruzione, Forza, Guerra, Protezione
Arma preferita: Artigli di tigre

Bastet è una divinità dalla testa di gatto la cui area di influenza include la protezione (come una madre protegge i suoi bambini), il castigo dei malfattori e i gatti. Ha le sembianze di una donna umana dalla pelle scura con la testa di gatto, anche se può usare la sua abilità Cambiare Forma per apparire come un qualsiasi felino di qualsiasi taglia. Bastet è una divinità selvaggia. Ai suoi preferiti dona grandi benedizioni, ma quando è in collera la sua ira non conosce limiti. È una fiera nemica di Apopi e Seth.

Anche se il piano di residenza indicato è la Barca Solare, in realtà lei risiede sul Monte Bakhau all'estremo margine orientale del mondo. Questa leggendaria montagna si trova lungo il percorso della Barca Solare nel cielo, sopra la caverna da cui la Barca esce dalle Dodici Ore della Notte a ogni alba. Ogni mattina, Bastet discende dal suo palazzo per combattere con Apopi, assicurando il passaggio della Barca fuori dalle Dodici Ore.

Bastet è una delle figlie di Ra-Harakhti ed è sposata con Ptah.

Dogma

Parlare di dogma in connessione con Bastet è quasi una contraddizione. Bastet è una divinità caotica e spesso umorale, che non richiede una rigida aderenza a principi di fede. In generale, promuove la vita e la libertà, sostenendo il valore della vita mortale, le cose belle e la libertà dalle regole oppressive. Bastet odia il male, in particolar modo Apopi e i suoi seguaci, e le persone che venerano Bastet in genere condividono questa inimicizia.

Clero e templi

I chierici di Bastet, come molti altri chierici delle divinità faraoniche, indossano vesti bianche e si rasano il cranio se sono maschi. I chierici di Bastet sono incaricati di rimanere costantemente vigili contro le forze del male, come i gatti fanno la guardia contro i parassiti che invadono la casa. Spesso servono come portavoce della gente comune presso il clero faraonico, i cui membri sono spesso talmente ossessionati dalla regalità e dalle ordinarie funzioni di governo da dimenticarsi di coloro che servono. La maggior parte dei chierici di Bastet è costituita da donne.

I templi di Bastet hanno l'aspetto generale della maggior parte dei templi faraonici. Bastet è anche venerata presso uno sterminato numero di santuari e altari domestici. Per la sua influenza, i gatti sono oggetto di una speciale venerazione nella cultura faraonica, e maltrattare un gatto attira l'ira di Bastet sul colpevole.

BASTET

Chierica 10/Guerriera 20/Illusionista 10
Esterno Medio
Grado divino: 8
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 10d8+80 (Chr) più 20d10+160 (Grr) più 10d4+80 (Ill) (960 pf)
Iniziativa: +21 (+17 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 65 (+17 Des, +8 divina, +21 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: 2 artigli +65 mischia, morso +63 mischia; oppure incantesimo +58 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza
Danni: Artiglio 1d4+10; morso 1d6+5 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, squartare 2d6, scacciare non morti 12 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 12,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (felini), RI 40, aura divina (240 m, CD 27).
Tiri salvezza: Temp +48, Rifl +57, Vol +48.
Caratteristiche: For 30, Des 44, Cos 26, Int 28, Sag 26, Car 29.
Abilità: Acrobazia +57, Addestrare Animali +67, Artista della Fuga +50, Ascoltare +48, Cavalcare (cavallo) +27, Concentrazione +36, Conoscenza delle Terre Selvagge +46, Conoscenze (natura) +47, Conoscenze (religioni) +47, Diplomazia +29, Empatia Animale +37, Equilibrio +67, Guarire +46, Muoversi Silenziosamente +57, Nascondersi +65, Orientamento +36, Osservare +58, Percepire Inganni +46, Saltare +70, Sapienza Magica +37, Scalare +68, Scrutare +27.
Talenti: Arma Preferita (artiglio), Arma Preferita (morso), Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Critico Poderoso (artiglio), Critico Poderoso (morso), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Illusione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Illusione), Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Multiattacco, Piè Veloce, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (artiglio), Specializzazione in un'Arma (morso).

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Cambiare Forma, Celerità Divina, Colpo Anatema (creature rettili), Controllare Creature (animali felini), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guerra), Padronanza Divina delle Battaglie, Parlare con le Creature (animali felini).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del caos a livello del-

l'incantatore +1; punizione (+4 all'attacco e +10 al danno per un attacco con un'arma) 8 volte al giorno; impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round) 8 volte al giorno; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 8 volte al giorno.

Capacità magiche: Bastet utilizza queste capacità come un incantatore di 18° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 19° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 26 + livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, arma magica, arma spirituale, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contagio, contrastare elementi, disintegrazione, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *ferire, forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, potere divino, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, terremoto, veste magica, vuoto mentale.*

Squartare (Str): Se Bastet colpisce con entrambi gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6 danni addizionali.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/7/7/6/6/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 5/8/7/6/6/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo, 23 + livello dell'incantesimo per le illusioni. Scuole proibite: Divinazione e Necromanzia.

Altri poteri divini

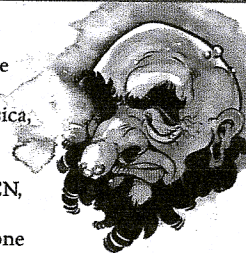
In quanto divinità minore, Bastet può prendere 10 su qualsiasi prova. Bastet considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Bastet può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 12,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 12,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 8 ore.

Sensi dell'area di influenza: Bastet percepisce automaticamente qualsiasi evento che influenzi cinquecento o più felini o madri, e qualsiasi battaglia che coinvolga almeno cinquecento persone.

Azioni automatiche: Bastet può utilizzare Ascoltare, Equilibrio, Nascondersi od Osservare come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Bastet può creare qualsiasi arma magica, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

BES

Divinità Minore
Simbolo: Immagine della divinità
Piano di residenza: Piano Materiale
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Fortuna, musica, protezione
Seguaci: Ladri, giocatori d'azzardo
Allineamento dei chierici: CB, CN, CM
Domini: Fortuna, Inganno, Protezione
Arma preferita: Spada corta

Il grottesco ma gioioso Bes ha le sembianze di un umano rachitico, dal corpo rotondo e le gambe arcuate, alto circa un metro e venti, ostenta una barba e una coda cespugliose, e indossa una pelle di pantera. È il dio della fortuna così come delle partorienti. Si dice che sia così brutto che la sua vista spaventi gli spiriti maligni, e molti seguaci degli dei faraonici tengono statue di Bes nelle loro case per tenere lontana la sfortuna.

Bes è sposato con Hathor, la quale condivide il suo interesse per la musica e per la fortuna.

Dogma

Anche più di Bastet, Bes è una divinità caotica che si preoccupa poco o niente del dogma. Adora il gioco d'azzardo e i giocatori d'azzardo benedicono e maledicono alternativamente il suo nome, a seconda di come vanno le loro fortune. Ha una speciale predilezione per i bambini piccoli. La gente crede che un sorriso inspiegabile di un bambino sia il segno della presenza invisibile di Bes, che fa smorfie che solo il bimbo può vedere. Più o meno tutti invocano Bes almeno una volta per la fortuna e Bes non si preoccupa della morale o dell'etica di quelli che implorano aiuto da lui. Agisce in base all'umore, distribuendo buona fortuna come gli piace e gioendo come un bambino dei doni che gli vengono offerti.

Clero e templi

Bes ha pochi chierici, a dispetto della sua popolarità presso la gente comune. I suoi chierici si guadagnano una reputazione di furfanti e manigoldi, evitando qualsiasi posizione di responsabilità o rispettabilità e facendo scherzi e burle alle persone ammantate della loro presunzione. Non sono considerati membri della casta sacerdotale e non si conformano all'abbigliamento standard dei chierici faraonici. Di solito si vestono e agiscono come le persone comuni che servono. Molti chierici di Bes sono maschi.

Bes non ha templi né rituali di adorazione formali. Viene venerato presso santuari domestici e più informalmente nelle sale per gioco d'azzardo, nelle taverne e presso i santuari di strada.

Illus. di D. Cramer & M. Mitchell

BES

Ladro 20/Bardo 20
Esterno Piccolo
Grado divino: 7
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Ldr) più 20d6+160 (Brd) (880 pf)
Iniziativa: +15 (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 15 m
CA: 65 (+1 taglia, +11 Des, +7 divina, +20 naturale, +16 deviazione)
Attacchi: *Lama della fortuna danzante+4* +64/+59/+54/+49 mischia; oppure incantesimo +55 di contatto in mischia o +59 di contatto a distanza
Danni: *Lama della fortuna danzante+4* 1d6+14/19-20/x2 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, attacco furtivo +10d6, colpo incapacitante, opportunismo.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 42/+4, resistenza al fuoco 27, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 11,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenza bardica +29, musica bardica 24 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*), eludere, schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi, +4 contro trappole), tiro difensivo, eludere migliorato, RI 39, aura divina (210 m, CD 33).
Tiri salvezza: Temp +48, Rifl +53, Vol +47.
Caratteristiche: For 25, Des 33, Cos 27, Int 29, Sag 25, Car 43.
Abilità: Acrobazia +58, Artista della Fuga +78, Ascoltare +76, Camuffare +83, Conoscenze (religioni) +36, Diplomazia +87, Disattivare Congegni +56, Equilibrio +70, Falsificare +56, Intimidire +25, Intrattenere +83, Muoversi Silenziosamente +78, Nascondersi +82, Osservare +56, Percepire Inganni +54, Raccogliere Informazioni +83, Raggirare +83, Saltare +16, Scassinare Serrature +38, Svuotare Tasche +80, Valutare +66.
Talenti: Arma Focalizzata (spada corta), Arma Preferita (spada corta) , Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Factotum, Incantesimi Camuffati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Musica Extra, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Alterare Taglia, Immunità Energetica Extra (sonoro), Ladro Divino, Oratoria Divina, Potere della Fortuna, Resistenza Fisica all'Energia Incrementata (sonoro), Scudo Divino, Scudo Divino ad Area.

Poteri di dominio: Ritirare un dado appena lanciato 7 volte al giorno; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +7 sul prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 7 volte al giorno.

Capacità magiche: Bes utilizza queste capacità come un incantatore di 18° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, anti-individuazione, aura sacra, campo anti-magia, cambiare sembianze, confusione, fermare il tempo, fuorviare, immunità agli incantesimi, libertà di movimento, invisibilità, metamorfosi di un oggetto, miracolo, protezione dagli elementi, repulsione, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, santuario, schermo, scudo entropico, scudo su altri, sfera prismatica, spezzare incantamento, visione falsa, vuoto mentale.*

Incantesimi da bardo conosciuti (4/8/8/8/8/7/7: CD base = 26 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del magico, mano magica, riparare, prestidigitazione, resistenza*; 1°-*charme, ritirata rapida, servitore inosservato, sonno, ventriloquio*; 2°-*immagine minore, immagine speculare, invisibilità, muro di vento, oscurità*; 3°-*confusione, dissolvi magie, emozione, intermittenza, muro di vento*; 4°-*grido, invisibilità migliorata, modificare memoria, porta dimensionale, trama iridescente*; 5°-*cerchio di guarigione, fuorviare, nebbia mentale, sogno, visione falsa*; 6°-*immagine permanente, sguardo penetrante, suggestione di massa, velocità di massa.*

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Bes può prendere 10 su qualsiasi prova. Bes considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Bes può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 9,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 9,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 7 ore.

Sensi dell'area di influenza: Bes percepisce automaticamente ogni donna in travaglio e ogni gioco in atto. Può anche percepire ogni intrattenimento in musica che sia ascoltato da almeno cinquecento persone.

Azioni automatiche: Bes può utilizzare Camuffare, Nascondersi o Raggirare come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Bes può creare qualsiasi oggetto magico che garantisca un bonus di fortuna, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

HATHOR

Divinità Minore
Simbolo: Testa di mucca cornuta davanti al disco lunare
Piano di residenza: I Campi delle Messi
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Amore, musica, danza, luna, destino, maternità
Seguaci: Artisti, musicisti, madri, amanti
Allineamento dei chierici: LB, NB, CB
Domini: Bene, Comunità, Fortuna
Arma preferita: Spada lunga

Illus. di D. Cramer

La benevola dea Hathor può apparire come una donna umana con la testa di mucca, come una donna umana con le orecchie o le corna da mucca o semplicemente come una grossa mucca. È la divinità della musica e della danza, dell'arte e dell'ispirazione. La sua ampia area di influenza include il patrocinio dell'amore e della maternità, della luna e del destino.

Hathor è una delle figlie di Ra-Harakhti ed è sposata con Bes.

Dogma

L'insegnamento essenziale di Hathor invita la gente ad assaporare la vita e tutti i buoni aspetti di essa: bellezza, arte, musica, amore e famiglia. I chierici di Hathor insegnano che queste cose sono doni divini, concepiti per essere apprezzati e protetti. Non c'è alcuna malvagità nel godere di queste semplici benedizioni; è male negarle agli altri o distruggerle.

Clero e templi

I chierici di Hathor indossano le vesti bianche comuni alla maggior parte del clero faraonico e si radono la testa se sono maschi. I suoi chierici spesso sono artisti, competenti nelle arti visive, nella danza o nella musica, oppure qualche volta in tutte e tre. Guidano danze rituali in onore di Hathor, creano le decorazioni artistiche per adornarne i templi, cercano di ispirare gli altri e interpretano i sogni (che credono essere ispirati da Hathor). I chierici di Hathor sono equamente divisi tra maschi e femmine.

I templi di Hathor sono diffusi ovunque nelle terre dove sono venerate le divinità faraoniche.

HATHOR

Barda 20/Chierica 20
Esterno Medio
Grado divino: 8

Illus.di W. Reynolds

Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Brd) più 20d8+160 (Chr) (920 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 64 (+9 Des, +8 divina, +21 naturale, +16 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga sacra difensiva+4* +60/+55/+50/+45 mischia; oppure incantesimo +56 di contatto in mischia o +57 di contatto a distanza
Danni: *Spada lunga sacra difensiva+4* 1d8+16/19-20 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 23 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 43/+4, resistenza al fuoco 28, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 12,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, conoscenza bardica +29, musica bardica 28 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) nel raggio di 12,8 km, RI 40, aura divina (240 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +49, Vol +50.
Caratteristiche: For 26, Des 29, Cos 26, Int 29, Sag 30, Car 43.
Abilità: Addestrare Animali +44, Artigianato (ceramica) +77, Artigianato (tessitura) +77, Ascoltare +60, Concentrazione +36, Conoscenze (arcane) +77, Conoscenze (locali) +57, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +57, Conoscenze (religioni) +77, Conoscenze (storia) +57, Diplomazia +86, Empatia Animale +44, Guarire +58, Intrattenere +84, Osservare +40, Professione (levatrice) +78, Raccogliere Informazioni +74, Sapienza Magica +77, Scrutare +37.
Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Camuffare Incantesimo, Disarmare Migliorato, Incantesimo Penetrante, Incantesimo Penetrante Superiore, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Musica Extra, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente, Vendetta Divina.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Intrattenere), Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Bardo Divino, Cambiare Forma, Creare Oggetti, Dono della Vita, Intrattenimento Irresistibile, Richiamare Creature (mucca celestiale; utilizzare le statistiche del bisonte).

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; utilizza *calmare emozioni* 8 volte al giorno; ritirare un lancio appena effettuato 8 volte al giorno.

Capacità magiche: Hathor utilizza queste abilità come un incantatore di 18° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 19° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, banchetto degli eroi, barriera di lame, benedizione, cerchio magico contro il male, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *fuorviare, guarigione di massa, legame telepatico di Rary, libertà di movimento, miracolo, parola sacra, preghiera, protezione dagli elementi, protezione dal male, punizione sacra, riflettere incantesimo, rifugio, scudo entropico, scudo su altri, spezzare incantamento, status.*

Incantesimi da bardo conosciuti (4/8/8/8/8/7/7; CD base = 26 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza, riparare*; 1°-*charme, cura ferite leggere, ipnosi, protezione dal male, sonno*; 2°-*forza straordinaria, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, luce diurna, ritarda veleno*; 3°-*cerchio magico contro il male, charme sui mostri, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, emozione*; 4°-*blocca mostri, conoscenza delle legende, cura ferite critiche, localizza creatura, neutralizza veleno*; 5°-*cerchio di guarigione, controllare acqua, dissolvere superiore, miraggio arcano, sogno*; 6°-*controllare tempo atmosferico, costrizione/cerca, scrutare superiore, suggestione di massa.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/8/8/8/7/6/6/6; CD base = 20 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Hathor può prendere 10 su qualsiasi prova. Hathor considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Hathor può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 12,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 12,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 8 ore.

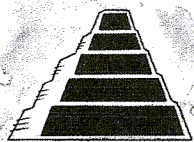
Sensi dell'area di influenza: Hathor percepisce qualsiasi intrattenimento di musica o danza che sia osservato da almeno cinquecento persone.

Azioni automatiche: Hathor può utilizzare qualsiasi abilità di Artigianato, anche quelle in cui non ha gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può utilizzare Intrattenere come azione gratuita se la CD dell'azione è 28 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Hathor può creare qualsiasi strumento od oggetto artistico magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 30.000 mo.

IMHOTEP

Semidio
Simbolo: Una piramide a gradoni
Piano di residenza: I Campi delle Messi
Allineamento: Neutrale buono

Area di influenza: Artigianato, medicina
Seguaci: Scienziati, architetti, dottori
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Artificio, Conoscenza, Guarigione
Arma preferita: Bastone ferrato

Imhotep è l'unico mortale asceso allo status divino nel pantheon faraonico: un consigliere di re, costruttore di piramidi e paragone di conoscenza che si è elevato per divenire dio della guarigione e della scienza. Ha le sembianze di un umano normale che indossa vesti bianche e tiene in mano un bastone. (In quanto mortale asceso alla divinità, Imhotep non ha Dadi Vita da esterno come invece hanno gli altri membri del pantheon faraonico).

Dogma

La dottrina chiave di Imhotep è che la conoscenza, la scienza e la magia dovrebbero essere usate per aiutare l'umanità. Mentre Thot insegna ad accumulare la conoscenza per la conoscenza stessa e Anubi sorveglia i segreti dell'erboristeria e della magia, Imhotep insiste che la conoscenza è utile solo se viene usata e che deve essere usata per il bene di tutti. Anche se Imhotep non è un dio della magia, la sua dottrina si applica alla magia così come all'ingegneria. L'uso appropriato della magia è di aiutare gli altri, non di ferirli.

Sebbene non sia esplicitamente pacifista, Imhotep pone molta più enfasi sulla guarigione che sul guerreggiare, in netto contrasto con le altre divinità faraoniche.

Clero e templi

I chierici di Imhotep in genere sono pacifici guaritori che si impegnano per il miglioramento di tutta l'umanità. Molti si dilettano con le scienze, particolarmente l'architettura, e spesso servono come capi architetto e ingegneri per la costruzione di templi in onore di tutti gli dei del pantheon. Questi chierici sono molto popolari presso le persone comuni, le quali fanno affidamento su di loro per tutte le varietà di guarigione. Indossano le vesti bianche comuni alla maggior parte del clero faraonico, e si rasano la testa se sono maschi (i quali costituiscono comunque la maggior parte del clero).

I templi di Imhotep fungono sia da ospedali che da centri di apprendimento scientifico.

IMHOTEP

Esperto 20
Esterno Medio
Grado divino: 1
Dadi Vita: 20d6+140 (Esp) (260 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m
CA: 26 (+7 Des, +1 divina, +1 naturale, +7 deviazione)
Attacchi: *Bastone ferrato della distruzione e della velocità+3* (estremità della velocità) +25/+25/+20/+15 mischia, *bastone ferrato della distruzione e della velocità+3* (estremità della distruzione) +25/+20 mischia
Danni: *Bastone ferrato della distruzione e della velocità+3* 1d6+10 più 1d6+6
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 36/+4, resistenza al fuoco 21, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 1,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, RI 33, aura divina (3 m, CD 18).
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +14, Vol +23.
Caratteristiche: For 24, Des 24, Cos 24, Int 43, Sag 31, Car 25.
Abilità: Alchimia +27, Artigianato (calligrafia) +40, Artigianato (lavori in muratura) +40, Artigianato (scultura) +27, Ascoltare +23, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (architettura e ingegneria) +40, Conoscenze (dei piani) +27, Conoscenze (geografia) +40, Conoscenze (storia) +40, Conoscenze (locali) +27, Conoscenze (natura) +40, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +40, Conoscenze (religioni) +28, Diplomazia +18, Disattivare Congegni +27, Guarire +36, Osservare +13, Professione (farmacista) +22, Professione (erborista) +22, Professione (ingegnere) +36, Professione (scrivano) +36, Scassinare Serrature +18, Valutare +27.
Talenti: Abilità Focalizzata (Professione [ingegnere]), Abilità Focalizzata (Professione [scrivano]), Ambidestria, Arma Focalizzata (bastone ferrato), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Capacità divine primarie: Dono della Vita, Padronanza dell'Artigianato.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di Evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Imhotep utilizza queste abilità come un incantatore di 11° livello, eccetto per gli incantesimi di evocazione (creazione), di guarigione e di divinazione, che utilizza come un incantatore di 12° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 18 + il livello dell'incantesimo. *Animare corde, cerchio di guarigione, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, creazione maggiore, creazione minore, creazione vera**, *cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, divinazione, fabbricare, guarigione, guarigione di massa, individuazione delle porte segrete, individuazione dei pensieri, indurire**, *previsione, rigenerazione, rivela locazioni, scolpire legno, scolpire pietra, scopri il percorso, sfera prismatica, visione del vero.*

Altri poteri divini

In quanto semidio, Imhotep considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Illus. di D. Cramer & D. Riche

Sensi: Imhotep può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 1,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 1,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 1 ora.

Sensi dell'area di influenza: Imhotep percepisce istantaneamente quando almeno mille persone sono coinvolte nel progetto di una costruzione, come l'edificazione di una piramide.

Azioni automatiche: Imhotep può utilizzare Guarire o qualsiasi abilità di Artigianato, Conoscenze o Professioni, anche quelle in cui non possiede gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 15 o minore. Può compiere fino a due di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: In quanto dio dell'artigianato, Imhotep può creare qualsiasi oggetto magico il cui compito principale sia la guarigione o l'edificazione, come una *bacchetta di cura ferite moderate*, un *talismano anti-veleno* o la *colla meravigliosa*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 4.500 mo.

ISIDE

Divinità Maggiore
Simbolo: Un ankh e una stella
Piano di residenza: I Campi delle Messi
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Fertilità, magia, matrimonio
Seguaci: Maghi e stregoni, mogli e madri, druidi e bardi
Allineamento dei chierici: LB, NB, CB
Domini: Acqua, Bene, Magia, Protezione
Arma preferita: Bastone ferrato

Illus. di D. Cramer

Moglie di Osiride e madre di Ra-Harakhti, Iside è la più potente divinità femminile del pantheon faraonico. È la dea della magia e della fertilità, patrona del matrimonio e dea della maternità (insieme ad Hathor). Il suo dominio sulle acque rappresenta gli antichi fiumi che sono fonte di fertilità e di vita. Ha le sembianze di una donna umana dalla pelle scura con occhi verdi, con una gonna di lino pieghettata e molti gioielli.

Iside è la figlia dell'antico dio della terra Geb e della dea del cielo stellato Nut.

Dogma

Nella sua più pura essenza Iside rappresenta la forza dell'amore che può sconfiggere la morte. Quando Seth uccise suo marito Osiride, Iside perlustrò la terra per trovare il suo corpo e si adoperò per riportarlo alla vita. La forza del suo amore combinata con il suo spirito di conquista della morte la hanno quasi resa la più popolare delle divinità faraoniche. È una divinità umile, perché ama i suoi seguaci tanto quanto ama suo marito e offre loro lo stesso dono che ha offerto a Osiride: la vita eterna nella pacifica beatitudine dei Campi delle Messi.

Per tutta la sua popolarità, Iside ha anche un lato più esoterico nel suo ruolo di divinità della magia. Anche se i maghi e gli stregoni la venerano, riceve venerazione anche nella forma degli innumerevoli talismani con poteri magici minori creati in suo nome, rendendo anche i suoi misteri accessibili alle masse dei suoi seguaci.

Naturalmente, Iside è una grande nemica dell'assassino di suo marito e incoraggia i suoi seguaci a opporsi a Seth e ai suoi servitori nel mondo.

Clero e templi

I sacerdoti di Iside spesso sono multiclasse chierico/mago o chierico/stregone, anche se molti dei suoi seguaci preferiscono padroneggiare gli incantesimi di una classe o dell'altra. Come la maggior parte del clero faraonico, i suoi chierici indossano vesti bianche e, se di sesso maschile, si rasano la testa. La maggior parte è di sesso femminile, comunque.

I templi di Iside si trovano in ogni luogo dove sia venerato il pantheon faraonico. Spesso condivide un singolo grande tempio con Osiride e Ra-Harakhti, anche se ciascuna divinità ha nel tempio una sua corte interna separata. Molti chierici servono le tre divinità.

ISIDE

Maga 20/Chierica 20
Esterno Medio
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d4+180 (Mag) più 20d8+180 (Chr) (940 pf)
Iniziativa: +14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 77 (+10 Des, +17 divina, +30 naturale, +10 deviazione)
Attacchi*: Incantesimo +66 di contatto in mischia o +67 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: Per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 13 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al sonoro 37, guarigione rapida 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (uccelli), RI 69, aura divina (27,2 km, CD 37).
Tiri salvezza*: Temp +58, Rifl +59, Vol +60. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 28, Des 30, Cos 29, Int 44, Sag 32, Car 30.
Abilità*: Alchimia +74, Artigianato (tessitura) +94, Ascoltare +60, Cercare +74, Concentrazione +86, Conoscenze (arcane) +94, Conoscenze (architettura e ingegneria) +84, Conoscenze (dei piani) +84, Conoscenze (geografia) +84, Conoscenze (storia) +84, Conoscenze (locali) +84, Conoscenze (natura) +84, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +84, Conoscenze (religioni) +84, Diplomazia +69, Disattivare Congegni +54, Guarire +78, Osservare +60, Percepire Inganni +58, Professione (levatrice) +88, Raccogliere Informazioni +57, Sapienza Magica +121, Scrutare +94, Utilizzare Oggetti Magici +47, Valutare +54. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi Ampliati, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Ripetuti, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Persistente, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene, Sostituzione Debilitante.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Sapienza Magica), Alterare Realtà, Controincantesimo Istantaneo, Creare Artefatti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Acqua), Dono della Vita, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Resistenza all'Energia Incrementata (sonoro), Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Vedere Magia, Vita e Morte.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere le creature del fuoco oppure intimorire o comandare le creature dell'acqua 17 volte al giorno; lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come un Mag30; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di resistenza +20

sul prossimo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 17 volte al giorno.

Capacità magiche: utilizza queste abilità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Aura imperscrutabile di Nystul, aura sacra, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, cono di freddo, controllare acqua, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il male, dissolvi magie, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *foschia occultante, identificare, immunità agli incantesimi, infondere capacità magiche, nebbia acida, nube di nebbia, morido avvizzimento, protezione dagli elementi, protezione dagli incantesimi, protezione dal male, repulsione, resistenza agli incantesimi, respirare sott'acqua, riflettere incantesimo, santuario, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'acqua), *scudo su altri, sfera prismatica, tempesta di ghiaccio, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-11): 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6/ 2/2; CD base = 23 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-17): 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/2/ 2/2; CD base = 29 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Iside ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

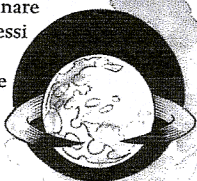
Sensi: Iside può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 27,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

Sensi dell'area di influenza: Iside percepisce tutti gli utilizzi di magia (lancio di incantesimi, uso di oggetti, uso di capacità magiche o creazione di oggetti magici), la scoperta, la registrazione o la condivisione di qualsiasi incantesimo o elemento di conoscenza arcana, e il concepimento di ogni bambino e ogni matrimonio nell'istante in cui ciò accade e fino a diciassette settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Iside può utilizzare qualsiasi abilità di Conoscenze, anche quelle in cui non ha gradi, o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 47 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Iside può creare qualsiasi tipo di oggetto magico.

NEFTI

Protettrice dei Morti
Divinità Intermedia
Simbolo: Corna intorno a un disco lunare
Piano di residenza: I Campi delle Messi
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Morte, desolazione
Seguaci: Coloro i quali piangono la morte
Allineamento dei chierici: NB, CB, CN
Domini: Bene, Caos, Protezione, Riposo
Arma preferita: Mazza (leggera o pesante)

Sorella di Osiride, Iside e Seth, Nefti ha le sembianze di una donna umana con grandi ali. È stata moglie di Seth e ha portato in grembo il suo unico figlio, il perverso dio-coccodrillo Sobek. Desiderando ardentemente un matrimonio e un figlio normali, ubriacò Osiride e lo sedusse, generando Anubi e provocando l'assassinio di suo fratello da parte di Seth. Dopo che Seth ebbe ucciso Osiride, Nefti abbandonò suo marito e si unì a Iside per recuperare il corpo del dio defunto, mummificarlo e mettere al sicuro il suo posto come signore di Tuat.

Dogma

A Dispetto del matrimonio con Seth, Nefti è la più grande nemica del dio del male, odiandolo più passionalmente di quanta faccia Osiride. Fu profondamente ferita dalla morte di Osiride (di cui pensa di essere la causa) e il suo dolore è l'incarnazione di tutte le sofferenze umane. I suoi sacerdoti insegnano che il dolore è una riposta adeguata alla morte, anche se l'anima del defunto trova pace e gioia nei Campi delle Messi. In suo nome, i seguaci del pantheon faraonico piangono e gemono ai funerali anche quando celebrano la nuova vita del deceduto.

Clero e templi

Nefti ha un clero esiguo, in quanto è maggiormente riverita come parte del pantheon faraonico. I suoi chierici partecipano ai funerali, innalzando le loro voci in drammatici pianti levati al cielo ad alta voce. Come i chierici di altre divinità faraoniche, i chierici di Nefti indossano vesti bianche e si rasano la testa se di sesso maschile. La maggior parte dei suoi chierici è di sesso femminile.

Nefti è più frequentemente riverita in piccole cappelle all'interno o collegate a templi più grandi dedicati a Iside, Osiride e Ra-Harakhti. Molto spesso ha delle cappelle funerarie connesse ai templi di Anubi.

Illus. di R. Guay & D. Cramer

NEFTI

Chierica 20/Necromante 20
Esterno Medio
Grado divino: 12
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d8+160 (Chr) più 20d4+160 (Nec) (880 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 18 m, volare 30 m (perfetta)
CA: 64 (+8 Des, +12 divina, +25 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Mazza pesante sacra della distruzione+5* +65/+60/+55/+50 mischia; oppure incantesimo +60 di contatto in mischia o +60 di contatto a distanza
Danni: *Mazza pesante sacra della distruzione+5* 1d8+17/x2 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 20 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 47/+4, resistenza al fuoco 32, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 19,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (avvoltoi), RI 64, aura divina (360 m, CD 31).
Tiri salvezza: Temp +52, Rifl +52, Vol +61.
Caratteristiche: For 27, Des 27, Cos 27, Int 33, Sag 44, Car 29.
Abilità*: Ascoltare +59, Cercare +43, Concentrazione +80, Cono-

Illus. di S. Wood

scenze (arcane) +83, Conoscenze (architettura e ingegneria) +63, Conoscenze (dei piani) +63, Conoscenze (geografia) +63, Conoscenze (storia) +63, Conoscenze (locali) +73, Conoscenze (natura) +63, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +73, Conoscenze (religioni) +83, Diplomazia +63, Osservare +39, Percepire Inganni +59, Professione (erborista) +89, Sapienza Magica +83, Scrutare +83, Valutare +43. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Escludere Materiali, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Incantesimo Focalizzato Superiore (Necromanzia), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Persistente, Incantesimo Sacro, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Scacciare Extra, Scacciare Extra, Schivare, Scrivere Pergamene, Vendetta Divina.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Conoscere la Morte, Controllare Creature (non morti), Dominio Extra (Riposo), Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Ispirazione Divina (disperazione), Mano della Morte, Metamagia Automatica (incantesimi da mago massimizzati), Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Vita e Morte.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (il soggetto toccato guadagna un bonus di renitenza +20 al prossimo tiro alvezza, durata massima 1 ora) 12 volte al giorno; *tocco della morte* (tirare 20d6; se il soggetto toccato non ha almeno questi pf, muore).

Capacità magiche: Nefti utilizza queste abilità come un incantatore di 22° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e del caos, che utilizza come un incantatore di 23° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, dissolvi il male, dissolvi la legge, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri* IX (solo come incantesimo del bene o del caos), *frantumare, immunità agli incantesimi, interdizione alla morte, lamento della banshee, mantello del caos, martello del caos, mente vuota, non morto a morto, parlare con i morti, parola del caos, parola sacra, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, riposo inviolato, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, visione della morte, vita certa.*

Incantesimi da chierico al giorno (livelli 0-17): 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + livello dell'incantesimo, 33 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia.

Incantesimi da mago al giorno (livelli 0-11): 5/8/8/8/7/7/7/7/6/6/2/2; CD base = 23 + il livello dell'incantesimo, 27 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia. Scuola proibita: Illusione.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Nefti ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

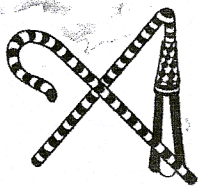
Sensi: Nefti può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 19,2 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 19,2 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi dove il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 12 ore.

Sensi dell'area di influenza: Nefti percepisce ogni morte e ogni persona in pianto e quando qualsiasi anima (separata dal suo corpo dalla morte) è minacciata nell'istante in cui ciò avviene e dodici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Nefti può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (geografia), Conoscenze (storia), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (religioni) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Nefti può creare qualsiasi oggetto magico che crei un effetto necromantico o mortale, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

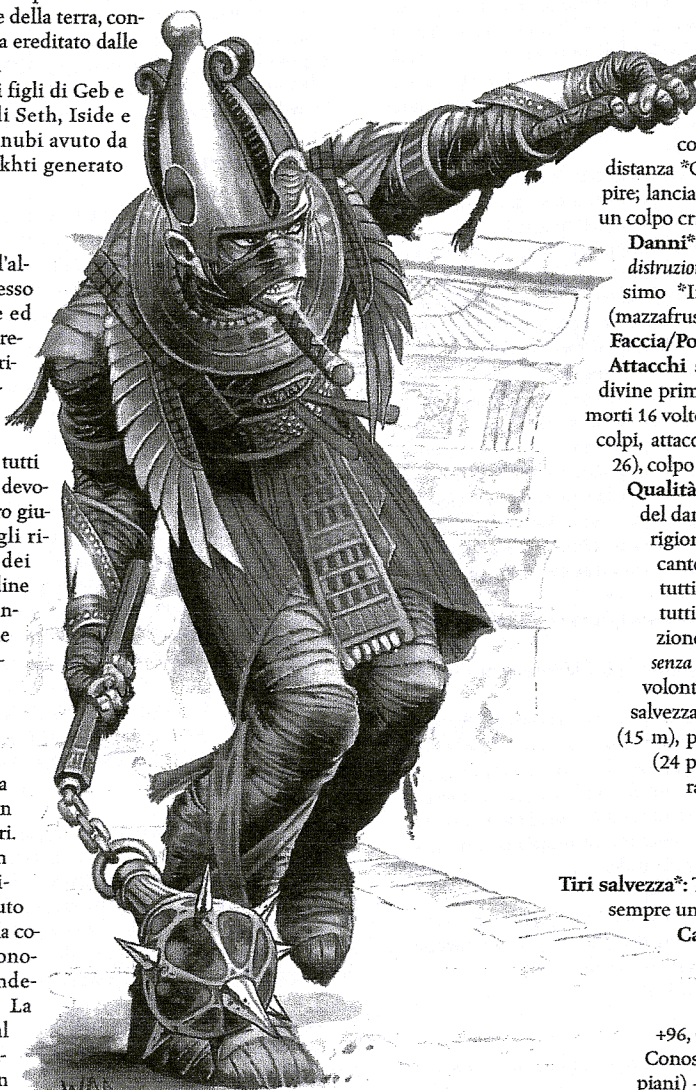
OSIRIDE

Divinità Maggiore
Simbolo: Uno scettro e un flagello incrociati
Piano di residenza: I Campi delle Messi
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Raccolto, natura, mondo dei morti
Seguaci: Contadini, paladini, ranger, monaci
Allineamento dei chierici: LB, NB, LN
Domini: Aria, Bene, Legge, Riposo, Terra, Vegetale
Arma preferita: Mazzafrusto (leggero o pesante)

Osiride, il dio della vita e della morte, è praticamente la più grande divinità del pantheon faraonico, ostacolato solo dal fatto di essere morto. Se suo fratello Seth non lo avesse assassinato, Osiride occuperebbe il trono degli dei ora tenuto da suo figlio Ra-Harakhty. Osiride regna sul mondo dei morti come suo figlio sui vivi.

Osiride ha le sembianze di una mummia umana avvolta in bende di lino. Cinge la corona della signoria sui morti e impugna lo scettro e il flagello, che simboleggiano il suo dominio e il suo potere sulle forze della natura. Queste includono il ciclo dei raccolti e della vegetazione e le primitive forze elementali dell'aria e della terra, controllo che Osiride ha ereditato dalle divinità più anziane.

Osiride è uno dei figli di Geb e Nut, ed è fratello di Seth, Iside e Nefti. È padre di Anubi avuto da Nefti, e di Ra-Harakhti generato insieme a Iside.

Dogma

Osiride è il dio dell'aldilà. Avendo egli stesso resistito alla morte ed essendo risorto per regnare nell'aldilà, Osiride promette un posto nello stesso aldilà a coloro che lo seguono. Tuttavia, tutti coloro che muoiono devono affrontare il severo giudizio di Osiride. Egli richiede il rispetto dei principi base dell'ordine e della bontà per conquistare l'ammissione nei Campi delle Messi. Ogni anima che appare nella sua Sala della Verità deve recitare una lunga confessione, nella quale dichiara: "Non ho peccato contro altri. Non ho fatto alcun torto alla mia famiglia. Non ho compiuto errori invece di fare la cosa giusta. Non ho conosciuto persone indegne..." e così via. La mostruosa Ammit, al servizio di Anubi, divora coloro che non superano il giudizio di Osiride.

Clero e templi

I chierici di Osiride sono probabilmente i più importanti nella vita quotidiana dei seguaci del pantheon faraonico. Mentre i chierici di Ra-Harakhti possono essere vizir o anche re, i chierici di Osiride sono i capi della gente comune, e il centro di una religione che si occupa più dell'eterna ricompensa di un individuo che del diritto di un re a regnare. In pubblico, i chierici di Osiride sono sempre deferenti verso i chierici di Ra-Harakhti, ma lo fanno con la conscia presunzione di non esservi obbligati. Come la maggior parte dei chierici faraonici, i chierici di Osiride indossano vesti bianche e si rasano il cranio se sono maschi (che sono la maggioranza).

In genere Osiride condivide grandi templi con Iside e Ra-Harakhti, anche se ciascuna divinità ha nel tempio un suo cortile interno separato. Questi grandi templi si trovano ovunque vengano venerate le divinità faraoniche. Molti chierici servono le tre divinità.

OSIRIDE

Chierico 18/Monaco 12/Ranger 10
Esterno Medio
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+360 (esterno) più 18d8+324 (Chr) più 12d8+216 (Mnc) più 10d10+180 (Rgr) (1.580 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 42 m
CA: 89 (+9 Des, +12 monaco, +18 divina, +31 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Mazzafrusto pesante della difesa e della distruzione+5* +75/+70/+65/+60 mischia; oppure incantesimo +69 di contatto in mischia o +67 di contatto a distanza *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Mazzafrusto pesante della difesa e della distruzione+5* 1d10+21/17-20/x2 o per incantesimo *Infligge sempre il danno massimo (mazzafrusto pesante 31 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 16 volte al giorno, colpo senz'armi, raffica di colpi, attacco stordente (12 volte al giorno, CD 26), colpo *ki* +1.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 71/+5, resistenza al fuoco 38, guarigione rapida 38, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, eludere, mente lucida (+2 ai tiri salvezza contro Ammaliamento), caduta lenta (15 m), purezza del corpo, integrità del corpo (24 pf), salto delle nuvole, eludere migliorato, corpo adamantino, *passo abbondante*, nemico prescelto (non morti +3, demoni +2, aberrazioni +1), RI 50, aura divina (28,8 km, CD 37).
Tiri salvezza*: Temp +68, Rifl +59, Vol +60. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 33, Des 28, Cos 46, Int 28, Sag 30, Car 29.
Abilità*: Ascoltare +79, Cercare +72, Concentrazione +96, Conoscenza delle Terre Selvagge +64, Conoscenze (arcane) +77, Conoscenze (dei piani) +58, Conoscenze (natura) +53, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +58, Conoscenze (religioni) +71, Conoscenze (storia) +58, Diplomazia +77, Guarire

Illus. di D. Cramer & W. Reynolds

+88, Intimidire +47, Osservare +73, Professione (erborista) +88, Raccogliere Informazioni +47, Sapienza Magica +65, Scrutare +65. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (mazzafrusto pesante), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Colpo Senz'Armi Migliorato, Critico Migliorato (mazzafrusto pesante), Critico Poderoso (mazzafrusto pesante), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra, Schivare, Seguire Tracce, Spaccare l'Arma Potenziato, Vendetta Divina.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Benedizione Divina (Costituzione), Colpo Distruttivo, Comandare Vegetali, Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Riposo), Dominio Extra (Terra), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Guarigione Rapida Divina, Mano della Morte, Padronanza dei Non Morti, Parlare con le Creature (vegetali), Potere della Natura, Qualità dei Non Morti, Riduzione del Danno Incrementata, Rinvigorimento, Tempesta di Energia (energia positiva), Trasformazione, Vita e Morte (nessun riposo richiesto), Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere le creature della terra, o intimorire o comandare le creature dell'aria, 18 volte al giorno; lanciare gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lanciare gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; *tocco della morte* 6 volte al giorno (se il soggetto non ha almeno 108 pf, muore); scacciare o distruggere le creature dell'aria, o intimorire o comandare le creature della terra, 18 volte al giorno; scacciare o distruggere le creature vegetali 18 volte al giorno.

Capacità magiche: Osiride utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + il livello dell'incantesimo. *Aiuto, ammorbidire terra e pietra, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, camminare nell'aria, catena di fulmini, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, comandare vegetali, controllare tempo atmosferico, controllare vegetali, controllare venti, corpo di ferro, crescita vegetale, cumulo strisciante, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge o del bene), *forma gassosa, foschia occultante, interdizione alla morte, intralciare, ira dell'ordine, lamento della banshee, muro di pietra, muro di spine, muro di vento, non morto a morto, parlare con i morti, parola sacra, pelle coriacea, pelle di pietra, pietra magica, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, respingere legno, riposo inviolato, rocce aguzze, scolpire pietra, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria o della terra), *scudo della legge, terremoto, trasforma bastone, turbine, visione della morte, vita certa**.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/8/8/7/7/5/5/4; CD base = 20 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 4/4; CD base = 20 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: La corona di Osiride gli garantisce la capacità di vedere tutte le creature e gli oggetti invisibili e di penetrare tutte le illusioni come con *visione del vero*. In aggiunta, nega tutti gli incantesimi di 4° livello o inferiore che hanno Osiride per bersaglio. La corona uccide immediatamente qualunque creatura vivente non divina che la indossi, trasformando quella creatura in una mummia superiore (vedi di seguito) sotto il controllo di Osiride.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 1,35 kg.

Anche se combatte con un mazzafrusto, Osiride impugna uno scettro magico nella sua mano secondaria. Questo scettro funziona come una *verga della cancellazione* con cariche illimitate.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 2,25 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Osiride ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

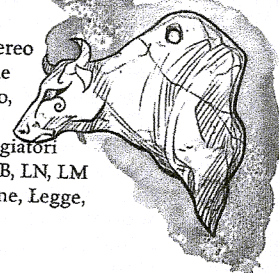
Sensi: Osiride può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 18 ore. Osiride può utilizzare qualsiasi vegetale come focus per i sensi remoti e il potere di comunicazione remota.

Sensi dell'area di influenza: Osiride percepisce qualsiasi cosa che influenzi la natura (terra, mare, aria) e la morte di ogni cosa vivente nell'istante in cui ciò avviene e diciotto settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Osiride può utilizzare qualsiasi incantesimo o potere di dominio (ma non una capacità divina primaria) che produca la morte come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Osiride può creare qualsiasi oggetto magico che crei un effetto necromantico o mortale, o che comandi o controlli i vegetali.

PTAH

Divinità Intermedia
Simbolo: Toro
Piano di residenza: Piano Etereo
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Artigianato, conoscenza, segreti, viaggi
Seguaci: Artisti, artigiani, viaggiatori
Allineamento dei chierici: LB, LN, LM
Domini: Conoscenza, Creazione, Legge, Viaggio
Arma preferita: Mazza

Ptah è una misteriosa divinità creatrice, in relazione col resto del pantheon faraonico solo per il matrimonio con Bastet, la figlia di Ra-Harakhti, non per nascita. Ha le sembianze di un piccolo uomo con la pelle nera come il marmo lucido e grandi occhi neri pieni di stelle. Le leggende tramandano che Ptah esistesse ancora prima di Ra e di Apopi, e che egli stesso possa averli creati, e possa aver dato origine anche ad altri dei in altri pantheon. Nonostante il suo matrimonio con Bastet, Ptah si tiene in disparte dalle lotte e rivalità del pantheon faraonico, passando il suo tempo a vagare per le vastità dei piani.

Dogma

La legge di Ptah è l'ordine dell'universo. Ogni cosa ha un posto nello schema cosmico, e tutte le cose si incastrano per lavorare a un disegno che si trova aldilà della comprensione umana. Ptah può aver messo in moto questo complicato meccanismo cosmico e sembra abbastanza probabile che sia l'unico a conoscerne lo scopo o l'eventuale risultato. I suoi seguaci di solito si comportano come se fossero a conoscenza del segreto, ma di sicuro nessuno di loro ne sa quanto Ptah stesso. I mortali possono semplicemente fare del loro meglio per ricoprire il ruolo che si suppone sia stato loro assegnato, senza oltrepassare i propri doveri o diffondere il disordine nel mondo ben ordinato.

Clero e templi

Ptah ha pochi chierici, e non è largamente adorato neanche nel pantheon nel suo complesso. I suoi sacerdoti profanano la comune pratica faraonica indossando vesti nere, anche se i maschi si rasano comunque il cranio in ossequio alla tradizione. Emulano la loro divinità esercitando la creatività donata loro dal dio nelle arti o nelle professioni, viaggiando in lungo e in largo e lottando per mantenere l'ordine. Ptah ha chierici di entrambi i sessi.

PTAH

Chierico 20/Trasmutatore 20
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d8+200 (Chr) più 20d4+200 (Tra) (1.000 pf)

Illus. di D. Cramer

Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 71 (+9 Des, +15 divina, +28 naturale, +9 deviazione)
Attacchi: *Mazza pesante legale tocco fantasma accumula incantesimi+5* +69/+64/+59/+54 mischia; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +64 di contatto a distanza
Danni: *Mazza pesante legale tocco fantasma accumula incantesimi+5* 1d8+18/x2 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 16 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 50/+4, guarigione rapida, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (pipistrelli e gufi), RI 47, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +57, Rifl +56, Vol +62.
Caratteristiche: For 28, Des 29, Cos 30, Int 36, Sag 40, Car 28.
Abilità*: Acrobazia +46, Artigianato (ceramica) +88, Artigianato (pittura) +88, Artigianato (scultura) +88, Cercare +48, Concentrazione +85, Conoscenza delle Terre Selvagge +70, Conoscenze (arcane) +88, Conoscenze (dei piani) +88, Conoscenze (geografia) +88, Conoscenze (locali) +88, Conoscenze (religioni) +88, Diplomazia +66, Equilibrio +36, Guarire +70, Muoversi Silenziosamente +54, Orientamento +70, Osservare +50, Percepire Inganni +50, Saltare +46, Sapienza Magica +88, Scrutare +88, Valutare +48. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.
Talenti: Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Trasmutazione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Trasmutazione), Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Resistenza Fisica, Schivare, Scrivere Pergamene, Vendetta Divina.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Celerità Divina, Conoscere i Segreti, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Dominio Extra (Legge), Immunità Energetica Extra (fuoco), Immunità Energetica Extra (sonoro), Incantatore Divino, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Movimento Istantaneo, Movimento Libero, Padronanza Arcana, Potenziamento Sensoriale Extra (vista eterea), Potere della Verità, Resistenza all'Energia Incrementata (sonoro), Sguardo dell'Esilio†, Traslazione, Vista Nitida.
†Capacità unica, descritta sotto.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; lancia gli incantesimi di evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +2; lancia gli incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; libertà di movimento 20 round al giorno.

Capacità magiche: Ptah utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione e della legge, che utilizza come un incantatore di 26° livello, e gli incantesimi di evocazione (creazione), che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + il livello dell'incantesimo. *Banchetto degli eroi, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio magico contro il caos, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, creare acqua, creare cibo e acqua, creazione maggiore, creazione minore, creazione vera, dettame, dissolvi il caos, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *genesi, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, immagine minore, immagine permanente, ira dell'ordine, localizza oggetto, porta dimensionale, porta in fase, previsione, proiezione astrale, protezione dal caos, ritirata rapida, rivela locazioni, scopri il percorso, scudo della legge, teletrasporto senza errore, visione del vero, volare.*

Incantesimi da chierico al giorno (Livelli 0-15): 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/ 2/2/2; CD base = 27 + livello dell'incantesimo, 31 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-13): 5/9/8/8/8/8/7/7/7/7/2/2/2/2; CD base = 25 + il livello dell'incantesimo, 29 + il livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione. Scuole proibite: Ammaliamento e Illusione.

Sguardo dell'Esilio (capacità divina primaria unica): Ptah può forzare una creatura verso un altro piano (come per l'incantesimo *spostamento planare*) con un attacco con lo sguardo. L'attacco ha una gittata di 9 metri e conta come un'azione di attacco. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 29) nega l'effetto.

Illus. di M. Mitchell

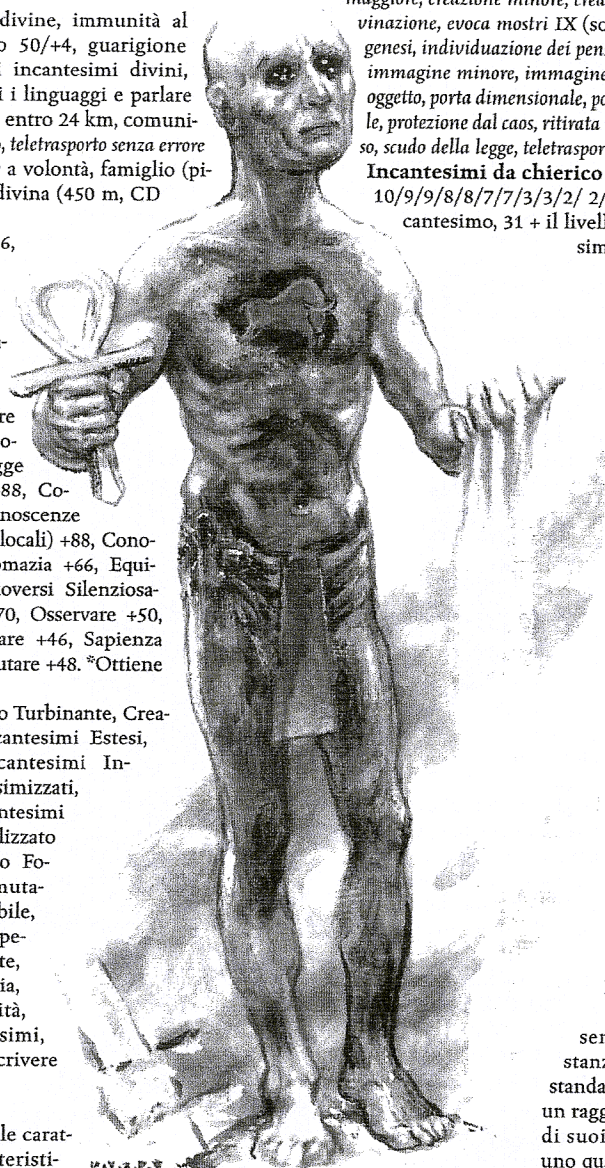
Altri poteri divini

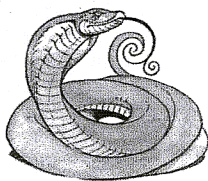
In quanto divinità intermedia, Ptah ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Ptah può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Ptah è conscio di qualsiasi atto di artigianato o creazione nell'istante in cui ciò avviene e quindici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Ptah può utilizzare qualsiasi abilità di Artigianato, anche quelle in cui non ha gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Ptah può creare qualsiasi oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

SETH

Divinità Maggiore
Simbolo: Cobra arrotolato
Piano di residenza: Le Dodici Ore della Notte
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Oscurità, male, notte, tempeste del deserto, siccità
Seguaci: Creature malvagie, assassini, guardie nere
Allineamento dei chierici: CM, CN, CM
Domini: Aria, Caos, Distruzione, Forza, Male, Oscurità
Arma preferita: Lancia corta o mezza lancia

Creatura di puro caos e malvagità, Seth è opposto a tutto quello che il pantheon faraonico rappresenta. Ha le sembianze di un umano potente dalla testa bestiale che ricorda quella di un asino, con un muso curvo e ritte orecchie a punta squadrata. Ha anche una lunga coda biforcuta. Qualche volta appare in forma animale, come un cane da caccia (dall'aspetto di un levriero o di un saluki), un ippopotamo o un cinghiale selvatico.

Seth è il fratello di Osiride, Iside e Nefti, della quale era pure il marito prima di uccidere Osiride. Nefti gli ha dato un unico figlio, Sobek.

Illus. di D. Cramer & A. Swekel

Dogma

Seth assassinò Osiride per due ragioni: per gelosia del tentativo di seduzione operato da Nefti su Osiride, e per tentare di appropriarsi della sovranità sul pantheon, che Ra aveva restituito e che Osiride avrebbe dovuto ricevere. Continua a lottare con Ra-Harakhti per il trono, ma non ha interesse in un governo ordinato. La lotta di Seth contro gli altri dei del pantheon è per il potere, non per l'impero. Crede di essere la più forte delle divinità del pantheon e che la sua forza lo renda l'unico adatto a essere il sovrano. Perpetua questa idea del dominio del più forte all'interno del suo culto, in cui chierici-assassini lottano l'uno contro l'altro per il potere e la posizione.

Per Seth, qualsiasi cosa appartiene di diritto a colui che sia forte abbastanza da richiederla. Il "diritto divino" di sovranità che insegna Ra-Harakhti è senza significato agli occhi di Seth: il dominio deve essere tenuto da chiunque possa conquistarlo e mantenerlo. L'autorità va rispettata solo fino a quando sia abbastanza potente da far rispettare il proprio volere.

Clero e templi

I chierici di basso livello di Seth operano in segreto, nascondendo al propria identità e cercando di apparire nulla più di cittadini, gran lavoratori e dalle buone maniere. Di solito portano il simbolo di Seth tatuato da qualche parte sui loro corpi, ma non lo mostrano mai apertamente o in qualsiasi altra maniera che indichi le loro credenze. Questa è essenzialmente autodifesa, per proteggersi non solo dalle autorità legali e religiose ma anche dai chierici di Seth di alto livello che possono vedere costoro come una minaccia per le loro posizioni.

Più il potere individuale di un chierico aumenta e più è facile che egli riveli o addirittura ostenti la sua posizione. I chierici maschi spesso si rasano il cranio, come gli altri chierici faraonici, a dispetto dell'ortodossa asserzione che non sono veri sacerdoti. Tuttavia, preferiscono le armature nere alle vesti bianche. I chierici di alto livello spesso divengono guardie nere.

Per la maggior parte, i seguaci di Seth si incontrano di nascosto, credendo che i templi costituiscano semplicemente un facile bersaglio per i paladini di Ra-Harakhti e per altri rappresentanti del bene. Ciò nonostante, grandi templi-fortezza dedicati a Seth si trovano in certe remote zone desertiche, protette da potenti chierici e servitori di Seth (vedi "Mostri faraonici", sotto).

SETH

Guerriero 20/Guardia nera 10/Chierico 10
Esterno Medio
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d10+220 (Grr) più 10d10+110 (Gne) più 10d8+110 (Chr) (1.200 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, volare 60 m (perfetta)
CA: 73 (+9 Des, +16 divina, +29 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Lancia corta sacrilega del ferimento+5* +77/+72/+67/+62 mischia; oppure incantesimo +71 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Lancia corta sacrilega del ferimento+5* 1d8+29/19-20/x3 o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (lancia corta 37 punti).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, comandare o intimorire non morti (chierico) 12 volte al giorno, comandare o intimorire non morti (guardia nera) 12 volte al giorno (come Chr8), uso dei veleni, punire il bene (+9 all'attacco e +10 al danno), attacco furtivo +3d6.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 51/+4, resistenza al fuoco 36, guarigione rapida 36, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, *individuazione del bene*, benedizione oscura, aura di disperazione, servitore immondo, RI 48, aura divina (25,6 km, CD 35).
Tiri salvezza*: Temp +68, Rifl +66, Vol +68. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 40, Des 29, Cos 32, Int 29, Sag 32, Car 29.
Abilità*: Ascoltare +69, Camuffare +45, Cercare +65, Comunicazione Segreta +49, Concentrazione +67, Conoscenze (arcane) +55, Conoscenze (dei piani) +55, Conoscenze

religioni) +60, Diplomazia +69, Equilibrio +45, Falsificare +45, Guarire, Intimidire +77, Muoversi Silenziosamente +70, Nascondersi +45, Osservare +69, Percepire Inganni +72, Raggirare +50, Sapienza Magica +45, Scrutare +35. *Ottiene sempre un 20 sulle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (lancia corta), Critico Poderoso (lancia corta), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (lancia corta), Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri.

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (creature malvagie), Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Distruzione), Dominio Extra (Forza), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Ferire Nemico, Guarigione Rapida Divina, Imporre Maledizione, Ispirazione Divina (timore), Mano della Morte, Onda del Caos, Padronanza Divina dell'Aria, Schivare Divino, Senso della Battaglia, Trasformazione, Trasformazione Pura.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere le creature della terra, oppure intimorire o comandare le creature dell'aria 16 volte al giorno; lancia gli incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; punire (+4 all'attacco e +10 al danno per un attacco con un'arma) 16 volte al giorno; impresa di forza (bonus di potenziamento +10 alla For per 1 round) 16 volte al giorno; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Seth utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 35 + il livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, armatura di oscurità*, aura sacrilega, blasfemia, camminare nell'aria, catena di fulmini, cecità, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, contagio, contrastare elementi, controllare tempo atmosferico, controllare venti, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri* IX (solo come incantesimo del caos o del male), *evoca mostri* V (solo 1d3 ombre), *ferire, forma gassosa, forza straordinaria, foschia occultante, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, implosione, incubo, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, luce nera*, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, muro di vento, occhi indagatori, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere uccidere, pelle di pietra, protezione dal bene, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria), *terremoto, turbine, veste magica*.

Incantesimi da guardia nera al giorno: 5/5/5/3; CD base = 21 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/7/6/5; CD base = 21 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Seth ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

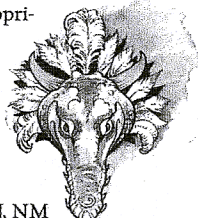
Sensi: Seth può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Seth percepisce qualsiasi atto di malvagità commesso nell'istante in cui ciò avviene e sedici settimane nel passato e nel futuro. Assapora il gusto di ognuno di questi.

Azioni automatiche: Seth può utilizzare Camuffare, Comunicazione Segreta, Diplomazia, Falsificare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Percepire Inganni o Raggirare, come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Seth può creare qualsiasi oggetto magico che utilizzi effetti di incantesimi malvagi o caotici, che utilizzi l'energia negativa o che causi effetti di ferimento o vorpal.

SOBEK

Semidio
Simbolo: Testa di coccodrillo con copricapo cornuto e piumato
Piano di residenza: Piano Materiale
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Acqua, pericoli fluviali, coccodrilli, terre umide
Seguaci: Marinai, creature rettili, assassini
Allineamento dei chierici: LM, LN, NM
Domini: Acqua, Animale, Male
Arma preferita: Lancia corta

Il figlio malformato di Seth e Nefti, Sobek è una divinità dalla testa di coccodrillo il cui corpo umanoide è coperto da spesse e robuste scaglie. Ha una spessa coda da rettile e mani e piedi pesanti e artigliati. Qualche volta appare come un coccodrillo.

Illus. di D. Cramer

Dogma

Il credo essenziale di Sobek è "mangiare o essere mangiato". I suoi seguaci lottano per crearsi un posto in un mondo che è ostile alla continuazione della loro esistenza, per conquistare il riconoscimento dal pantheon faraonico e la sua chiesa, e, escludendo qualsiasi realistica possibilità di schiantare la loro opposizione, per sopravvivere alle avversità delle divinità benigne e dei loro servitori. La chiesa di Sobek è un culto profondamente conscio di quanto poco potere detenga. Si aggrappa a tutta la forza che riesce ad arruolare, obbedisce alla legge del territorio quando necessario per evitare che la collera dell'autorità ricada su di esso, e lotta per sopravvivere.

Clero e templi

I chierici di Sobek tentano di inserirsi nel clero delle altre divinità faraoniche, come se il loro patrono fosse un rispettato membro del pantheon. Adottano le tradizionali vesti del clero faraonico (vesti bianche, crani rasati per i maschi) e mostrano apertamente il simbolo di Sobek. Sebbene tutto ciò conduca di solito allo scherno sulle loro teste, qualche volta provoca assalti (particolarmente dai chierici caotici e violenti di Bastet). I chierici e i paladini di Ra-Harakhti spesso tengono sott'occhio i chierici di Sobek sperando di sorprenderli intenti in qualche delitto che possano perseguire. Come risultato, i seguaci di Sobek cercano di mantenere le loro attività il più rispettabili possibile, almeno finché qualcuno può vederli.

Sobek ha pochi piccoli templi, visitati usualmente da marinai che offrono sacrifici per proteggersi da pericoli fluviali durante i loro viaggi. È anche venerato in santuari privati sparsi per tutte le terre faraoniche.

SOBEK

Ladro 20/Assassino 10
Esterno Medio
Grado divino: 3
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Ldr) più 10d6+80 (Ass) (740 pf)
Iniziativa: +14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, nuotare 18 m
CA: 46 (+10 Des, +3 divina, +16 naturale, +7 deviazione)
Attacchi: *Lancia corta sacrilega del ferimento+5* +57/+52/+47/+42 mischia, morso +49 mischia; oppure incantesimo +54 di contatto in mischia o +48 di contatto a distanza

Danni: *Lancia corta sacrilega del ferimento+5* 1d8+27/19-20/x3, morso 2d8+8 o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, attacco furtivo +18d6, attacco mortale (CD 27), uso dei veleni, afferrare migliorato.
Afferrare migliorato (Str): Per usare questa abilità, Sobek deve colpire col suo attacco con il morso. Se riesce a trattenere, infligge automaticamente danno da morso ogni round.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 38/+4, resistenza al fuoco 23, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 4,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, eludere, schivare prodigioso (non può essere attaccato sui fianchi, +4 contro trappole), colpo incapacitante, tiro difensivo, eludere migliorato, opportunismo, +5 ai tiri salvezza contro veleni, RI 35, aura divina (9 m, CD 20).
Tiri salvezza: Temp +38, Rifl +40, Vol +37.
Caratteristiche: For 43, Des 30, Cos 27, Int 25, Sag 25, Car 25.
Abilità: Artista della Fuga +63, Ascoltare +62, Camuffare +40, Comunicazione Segreta +62, Conoscenza delle Terre Selvagge +40, Conoscenze (natura) +40, Conoscenze (religioni) +40, Diplomazia +14, Intimidire +62, Muoversi Silenziosamente +63, Nascondersi +63, Osservare +62, Percepire Inganni +60, Raccogliere Informazioni +30, Raggirare +60, Utilizzare Corde +63, Valutare +50.
Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (lancia corta), Critico Poderoso (lancia corta), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti, Spinta Migliorata.

Illus. di R. Sardinha & D. Cramer

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Richiamare Creature (coccodrilli di tutti i tipi, inclusi gli immondi).

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere le creature del fuoco, oppure intimorire o comandare le creature dell'acqua 10 volte al giorno; utilizza *amicizia con gli animali* 3 volte al giorno; lancia gli incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Sobek utilizza queste capacità come un incantatore di 13° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 14° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 20 + il livello dell'incantesimo. *Aura sacrilega, blasfemia, blocca animali, calmare animali, cerchio magico contro il bene, comunione con la natura, cono di freddo, controllare acqua, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, dominare animali, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *forme animali, foschia occultante, guscio antivita, influenza sacrilega, nebbia acida, nube di nebbia, orrido avvizzimento, piaga strisciante, protezione dal bene, respingere parassiti, respirare sott'acqua, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'acqua), *tempesta di ghiaccio, trasformazione.*

Incantesimi da assassino al giorno: 4/4/4/2; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto semidio, Sobek considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

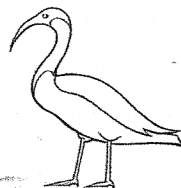
Sensi: Sobek può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 4,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 4,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 3 ore.

Sensi dell'area di influenza: Sobek è conscio delle inondazioni fluviali che minacciano almeno mille persone, nell'istante in cui avvengono.

Azioni automatiche: Sobek può utilizzare Artista della Fuga, Comunicazione Segreta, Intimidire o Raggirare come azione gratuita se la CD dell'azione è 15 o minore. Può compiere fino a due di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Sobek non può creare oggetti magici.

THOT

Divinità Intermedia
Simbolo: Ibis
Piano di residenza: I Campi delle Messi
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Conoscenza, saggezza, apprendimento
Seguaci: Eruditi, saggi, maghi, stregoni, bardi
Allineamento dei chierici: NB, LN, N, CN, NM
Domini: Conoscenza, Magia, Rune
Arma preferita: Bastone ferrato

La misteriosa divinità Thot ha le sembianze di un umano esile con la testa di un ibis. È l'inventore della scrittura e dell'aritmetica, ed è il dio degli scribi, dei librai e della conoscenza in generale. Thot non è imparentato, neanche per matrimonio, a nessun'altra divi-

...tà del pantheon faraonico e le sue origini non sono chiare. Alcune leggende dicono che fosse presente alla creazione, registrando gli eventi della nascita di Ra mentre accadevano. Altri dicono che sia un figlio di Ra, fratello di Shu e Tefnut.

Dogma

Come parte del pantheon faraonico, Thot è semplicemente il dio della conoscenza, patrono degli scriba e delle altre persone che hanno ricevuto un'educazione. Nel suo culto misterico (vedi sotto), prende un ruolo più importante, ma i suoi seguaci ordinari vedono la vita come una ricerca della conoscenza e della padronanza di una sempre crescente massa di informazioni circa il mondo. I seguaci di Thot ammassano conoscenze per il gusto della conoscenza stessa, cercando di migliorarsi attraverso l'apprendimento. Altri sperano di migliorare anche il mondo, mentre alcuni sperano di acquisire i mezzi per imporre il loro volere sul mondo attraverso la loro conoscenza. Per quanto riguarda Thot stesso, la conoscenza è l'unica cosa importante.

Illus. di M. Mitchell

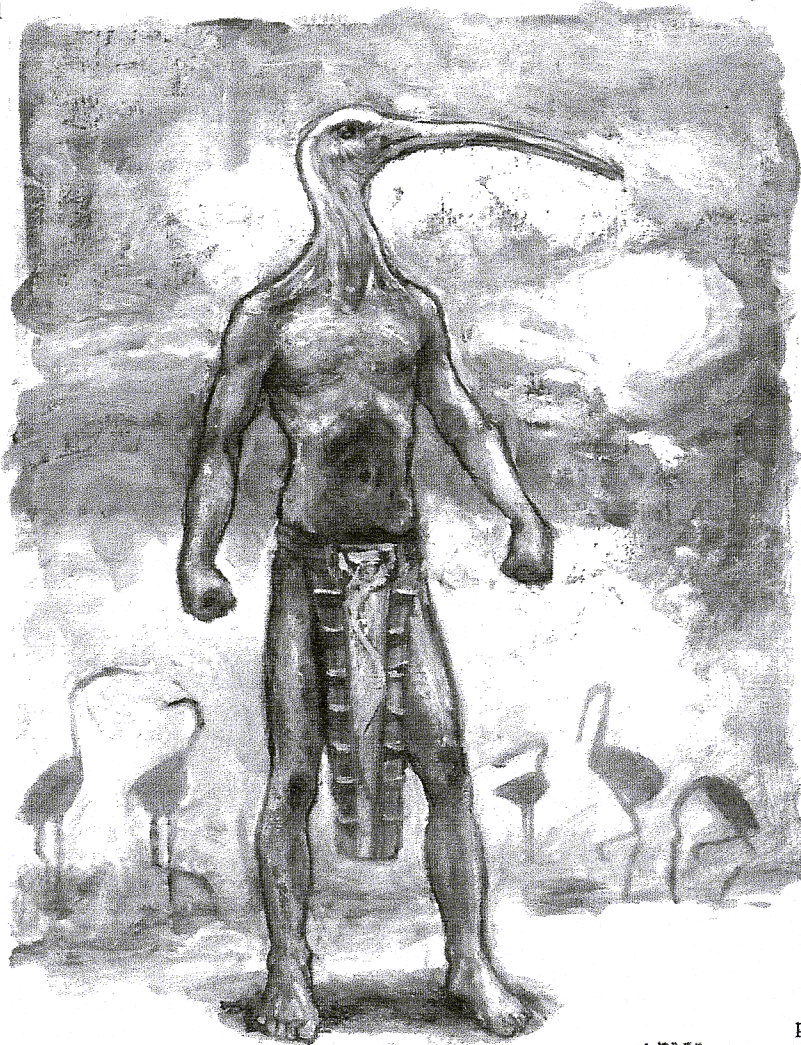
Clero e templi

I chierici di Thot sono scriba, storici, saggi, matematici e messaggeri. Raccolgono e proteggono la conoscenza, costruendo biblioteche e università per conservare e trasmettere ad altri le loro conoscenze. Seguono la moda tradizionale dei chierici faraonici, incluse le vesti bianche e i crani rasati per i chierici maschi. La maggior parte di chierici di Thot è di sesso maschile.

I templi di Thot spesso contengono o sono adiacenti a biblioteche o altri luoghi di apprendimento. In contrasto coi templi cimiteriali di Anubi, la conoscenza conservata nei templi di Thot è disponibile a tutti.

THOT

Mago 20/Chierico 10/Maestro del sapere 10
Esterno Medio
Grado divino: 13
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d4+160 (Mag) più 10d8+80 (Chr) più 10d4+80 (Mas) (840 pf)
Iniziativa: +13, sempre per primo (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 67 (+9 Des, +13 divina, +1 schivare [segreto del maestro del sapere], +26 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Scettro di Thot* +62/+57/+52/+47 di contatto in mischia; oppure incantesimo +61 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza
Danni: *Scettro di Thot* come per l'incantesimo *distruzione* o per incantesimo
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 11 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 48/+4, resistenza al fuoco 33, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 20,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (ibis), sapienza +28, sapienza superiore, vera sapienza, segreti del maestro del sapere (tocco della schivata, tocco dell'arma, un talento, incantesimo bonus di 1° livello, incantesimo di 2° livello), RI 65, aura divina (390 m, CD 31).
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +54, Vol +56.
Caratteristiche: For 27, Des 29, Cos 27, Int 46, Sag 32, Car 27.
Abilità*: Alchimia +86, Ascoltare +64, Cercare +61, Concentrazione +81, Conoscenze (arcane) +114, Conoscenze (architettura e ingegneria) +91, Conoscenze (dei piani) +114, Conoscenze (geografia) +91, Conoscenze (locale) +91, Conoscenze (natura) +91, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +91, Conoscenze (religioni) +114, Conoscenze (storia) +114, Decifrare Scritture +51, Diplomazia +73, Disattivare Congegni +66, Guarire +74, Leggere Labbra +51, Orientamento +44, Osservare +54, Percepire Inganni +44, Professione (scrivano) +84, Raccogliere Informazioni +61, Sapienza Magica +91, Scrutare +91, Valutare +71.
Talenti: Creare Armi e Armature, Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Escludere Materiali, Forgiare Anelli, Incantesimi Ampliati, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Ripetuti, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Inarrestabile Superiore, Incantesimo Lontano, Incantesimo Persistente, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi, Scrivere Pergamene, Sostituzione Debilitante, Sostituzione Energetica (sonoro).

Immunità divine: Danno alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti che influenzano la

mente, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata Divina (Conoscenze [dei piani]), Abilità Focalizzata Divina (Conoscenze [religioni]), Abilità Focalizzata Divina (Conoscenze [storia]), Conoscere i Segreti, Conoscenza Pura, Creare Artefatti, Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Iniziativa Suprema, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Potenziamento Sensoriale Extra (visione penetrante), Potere della Verità, Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Vista Nitida.

Poteri di dominio: Lancia gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; utilizza gli oggetti a completamento d'incantesimo o ad attivazione come un Mag35.

Capacità magiche: Thot utilizza queste capacità come un incantatore di 23° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 24° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + il livello dell'incantesimo. *Aura imperscrutabile di Nystul, campo anti-magia, cancellare, cerchio di teletrasporto, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi magie, divinazione, evocazioni istantanee di Drawmij, glifo di interdizione, glifo di interdizione superiore, identificare, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, infondere capacità magiche, legame planare inferiore, pagina segreta, previsione, protezione dagli incantesimi, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, rivela locazioni, rune esplosive, scopri il percorso, simbolo, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 23 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno (Livelli 0-18): 4/10/10/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 23 + il livello dell'incantesimo.

Proprietà: Thot brandisce in battaglia uno scettro (da considerare come una verga) che infligge un incantesimo *distruzione* (intensificato al 9° livello) a contatto. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) nega l'effetto.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,25 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Thot ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Thot può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 20,8 chilometri. Thot può vedere attraverso gli oggetti solidi per uno spessore di massimo 39 metri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 20,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi in massimo dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori in massimo due luoghi remoti alla volta per 13 ore.

Sensi dell'area di influenza: Thot percepisce la scoperta, la registrazione o la condivisione di qualsiasi conoscenza nell'istante in cui ciò avviene e tredici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Thot può utilizzare qualsiasi abilità di Conoscenze, anche quelle in cui non ha gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (religioni) come un'azione gratuita se la CD dell'azione è 38 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Thot può creare qualsiasi oggetto magico, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non eccede le 200.000 mo.

I MISTERI DI THOT TRISMEGISTO

In aggiunta al suo ruolo "ortodosso" all'interno del pantheon faraonico, Thot è anche la figura centrale di un esoterico culto misterico conosciuto come i Misteri di Thot Trismegisto (o, qualche volta, di Ermes Trismegisto, nelle terre dove i pantheon olimpio e faraonico si sono influenzati l'un l'altro). Nel mito centrale di questo culto, Thot sperimenta una rivelazione dei segreti nascosti dell'universo. Sfortunatamente, queste verità non sono del genere che possono essere comunicate. Ogni credente deve sperimentare la rivelazione individualmente.

La conoscenza, dicono i seguaci di Thot, è la chiave dell'universo, che dischiude le benedizioni della divinità per coloro che la perseguono. Sebbene la conoscenza di fatti e informazioni sia importante, tuttavia, gli insegnamenti dei Misteri parlano di un differente tipo di conoscenza, una profonda comprensione insieme a un'intima famigliarità con i più oscuri segreti dell'universo. Questa conoscenza esoterica conduce a una vera e propria trasformazione di colui che conosce, rendendolo più affine a ciò che viene conosciuto: in altre parole, più divino.

Gli iniziati dei Misteri di Thot Trismegisto impiegano una varietà di metodi per giungere a questa conoscenza esoterica. Rituali e preghiere contemplative sono componenti importanti, così come le conoscenze alchemiche e la sperimentazione magica. Molti maghi sono iniziati dei Misteri, particolarmente coloro che si focalizzano nelle scuole di Trasmutazione e Invocazione.

NUOVO EQUIPAGGIAMENTO

Le armi seguenti sono disponibili ai seguaci del pantheon faraonico.

Khopesh: Arma Esotica Media-da mischia: Costo 20 mo, Danni 1d8, Critico 19-20/x2, Raggio -, Peso 5,4 kg, Tipo Tagliente.

Un personaggio può utilizzare un khopesh per compiere attacchi per sbilanciare in virtù della sua lama a forma di uncino. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il khopesh per evitare di essere sbilanciato.

Artigli di tigre: Arma Esotica Minuscola-da mischia: Costo 5 mo, Danno 1d4, Critico x2, Raggio -, Peso 0,9 kg, Tipo Perforante.

Un personaggio che utilizza gli artigli di tigre non può essere disarmato con un attacco per disarmare. Un monaco che utilizza gli artigli di tigre combatte con il suo bonus di attacco base senz'armi, compreso il suo più favorevole numero di attacchi per round, insieme ad altri modificatori di attacco applicabili.

TEMPLI FARAONICI

I templi maggiori nelle città sotto la specifica protezione di Osiride hanno la forma di un grande rettangolo e sono racchiusi da alte mura. Due grandi piloni marchiati col simbolo del dio fanno da supporto all'entrata. Una grande sala pubblica i cui muri sono coperti di geroglifici narrano la storia della morte e della resurrezione di Osiride, ma non è permessa nessuna immagine di Osiride in questa sala. In un santuario interno, l'immagine di Osiride è rappresentata coi materiali più raffinati. Come sopra descritto, spesso Osiride condivide i templi con Iside e Ra-Harakhti, ma ogni dio ha una sua corte interna separata. Vicino al tempio vi è un giardino coltivato.

MOSTRI FARAONICI

I mostri inclusi in questa sezione sono specialmente appropriati per una campagna che utilizzi il pantheon Faraonico.

SERVITORE DI SETH

Esterno Medio (Caotico, Malvagio)
Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)
Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata); vedi sotto per la forma animale
Velocità: 9 m; vedi sotto per la forma animale
CA: 22 (+12 naturale); vedi sotto per la forma animale
Attacchi: *Khopesh*+1 +9/+4 mischia; arco potente (bonus di For +2) lungo composito +8/+3; vedi sotto per la forma animale
Danni: *Khopesh*+1 1d8+3; arco potente (bonus di For +2) lungo composito 1d8+3; vedi sotto per la forma animale
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m; vedi sotto per la forma animale
Attacchi speciali: Forma alternativa; vedi sotto per la forma animale

Qualità speciali: Immunità alla paura, RI 12; vedi sotto per la forma animale
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +7; vedi sotto per la forma animale
Caratteristiche: For 14, Des 11, Cos 12, Int 13, Sag 14, Car 13; vedi sotto per la forma animale
Abilità: Conoscenze (religioni) +10, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +11, Raggirare +10
Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (khopesh), Iniziativa Migliorata

---

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario o banda (2-20)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Come suggerisce il nome, i servitori di Seth sono servitori di questo dio malvagio. Tuttavia, il loro nome può solo suggerire il livello di crudeltà e depravazione che questi mostri inumani nascondono dietro le loro facce umane. Nella sua forma naturale, un servitore di Seth appare umano, con pelle bronzea e capelli neri. Sembra indossare una corazza completa nera fatta a scaglie, ma questa in realtà è un'armatura naturale di incredibile robustezza. È armato con un khopesh magico e un arco lungo potente. Ogni servitore di Seth ha anche la capacità di assumere la forma di un animale specifico: una vipera Grande, un orso crudele, un coccodrillo gigante, una iena crudele o uno scorpione mostruoso Grande. Nella forma animale, un servitore di Seth conserva nel suo aspetto un chiaro richiamo di malvagità ed è sempre un grosso e potente esemplare della sua specie animale.

Combattimento

I servitori di Seth preferiscono combattere in forma umana se possibile, dato che non vogliono rivelare la loro vera natura a meno che non sia assolutamente necessario. Cambiano alla forma animale solo se la battaglia sta prendendo una brutta piega o se i suoi avversari hanno già scoperto la loro vera natura. Sono combattenti disorganizzati, ognuno in cerca di compiere qualche atto di gloria o coraggio per guadagnarsi favore agli occhi di Seth, piuttosto che cooperare per garantire loro il successo.

Forma alternativa: Un servitore di Seth ha una forma alternativa, di un animale di taglia Grande o Enorme. La trasformazione è come quella dell'incantesimo *trasformazione*, per il fatto che il servitore ottiene le capacità straordinarie della forma animale, ma il cambiamento di forma è un'azione equivalente al movimento (non un'azione gratuita come per *trasformazione*). Nella forma animale, un servitore di Seth guadagna le caratteristiche fisiche, la velocità, la taglia e la portata, e le capacità straordinarie dell'animale. La sua armatura naturale rimane la stessa nelle due forme. Le statistiche per i servitori nella forma animale sono elencate di seguito. Per maggiori informazioni, vedere la voce della creatura appropriata nel *Manuale dei Mostri* (utilizzando il lupo crudele per rappresentare la iena crudele).

Vipera Grande: Esterno Grande; Iniz +7; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 24 (-1 taglia, +3 Des, +12 naturale); Att +5 mischia (1d4 più veleno, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m (arrotolato)/3 m; AS Veleno; QS Olfatto acuto; TS Temp +5, Rifl +8; For 10, Des 17, Cos 11.

Orso crudele: Esterno Grande; Iniz +5; Vel 12 m; CA 22 (-1 taglia, +1 Des, +12 naturale); Att +15/+15 mischia (2d4+10, artigli), +10 mischia (2d8+5, morso); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Afferrare migliorato; QS Olfatto acuto; TS Temp +9, Rifl +6; For 31, Des 13, Cos 19.

Coccodrillo gigante: Esterno Enorme; Iniz +5; Vel 6 m, nuotare 6 m; CA 21 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale); Att +12 mischia (2d8+12, morso) o +12 mischia (1d12+12, botta di coda); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Afferrare migliorato; TS Temp +9, Rifl +6; For 27, Des 12, Cos 19.

Iena crudele: Esterno Grande; Iniz +6; Vel 15 m; CA 23 (21 taglia, +2 Des, +12 naturale); Att +12 mischia (1d8+10, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS Sbilanciare; QS Olfatto acuto; TS Temp +8, Rifl +7; For 25, Des 15, Cos 17.

Scorpione Mostruoso Grande: Esterno Grande; Iniz +4; Vel 15 m; CA 21 (-1 taglia, +12 naturale); Att +8/+8 mischia (1d6+3, artigli), +3 mischia (1d6+1 più veleno, pungiglione); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS Afferrare migliorato, schiacciare, veleno; TS Temp +7; For 17, Des 10, Cos 14.

Personaggi servitori di Seth

I servitori di Seth qualche volta avanzano con livelli da chierico di Seth, che è la loro classe preferita, o come ladri, guardie nere o assassini.

MUMMIA, SUPERIORE

Le mummie superiori sono chierici non morti che veneravano divinità del pantheon faraonico: di solito Seth, Osiride o Nefti. Come proseguimento dei loro doveri clericali, questi chierici sono stati mummificati e incaricati della protezione delle piramidi e altre tombe.

Diversamente dalle altre mummie descritte nel *Manuale dei Mostri*, le mummie superiori conservano tutta l'intelligenza e le capacità che avevano in vita, inclusi la capacità di lanciare incantesimi divini e i poteri concessi. Proprio come i lich, passano molto tempo a ordire piani e sono assetate di potere, e i loro piani e macchi-

Illus. di S. Wood

nazioni si estendono molto aldilà dei muri delle loro tombe. La loro influenza può essere percepita a migliaia di chilometri di distanza e per migliaia di anni dalla loro morte e trasformazione.

Una mummia superiore è fisicamente indistinguibile da una normale, tranne per il fatto che di solito indossa vesti clericali e mostra apertamente il suo simbolo sacro (o sacrilego). Il suo corpo essiccato è avvolto in bende di lino, mentre i suoi organi interni sono contenuti in vasetti conservati all'interno della sua tomba.

Le mummie superiori parlano gli stessi linguaggi che parlavano in vita, incluso di solito il Comune.

Generare una mummia superiore

"Mummia superiore" è un archetipo che può combinarsi con qualsiasi creatura umanoide (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "personaggio"), a patto che abbia l'approvazione della sua divinità patrona. Il tipo di creatura cambia in "non morto". Fare riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative al personaggio, tranne per quanto qui di seguito elencato.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Velocità: La stessa del personaggio.

CA: La mummia superiore ha un'armatura naturale +8 o l'armatura naturale del personaggio, la migliore tra le due.

Attacchi: Una mummia superiore mantiene tutti gli attacchi del personaggio e guadagna inoltre un attacco di schianto se non ne ha già uno.

Danni: Le mummie superiori hanno attacchi di schianto. Se il personaggio non dovesse possedere questa forma di attacco, si faccia riferimento alle quantità di danni nella tabella seguente. Per le creature con attacchi naturali si mantengono le loro quantità di danni oppure si fa riferimento ai valori riportati di seguito, scegliendo i migliori.

Taglia	Danni
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Illus. di B. Snoddy w/J. Norman

Attacchi speciali: Una mummia superiore mantiene tutti gli incantesimi e gli attacchi speciali del personaggio e guadagna, inoltre, le capacità disperazione e putrefazione della mummia più uno degli attacchi speciali aggiuntivi descritti di seguito (controllare non morti e afferrare migliorato). I tiri salvezza hanno CD 10 +1/2 dei DV della mummia + il suo modificatore di Carisma, eccetto quando diversamente indicato.

Incantesimi: La mummia superiore è in grado di lanciare tutti gli incantesimi che poteva lanciare in vita.

Disperazione (Str): Alla sola vista di una mummia superiore, una creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o venire paralizzata dal terrore per 2d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di disperazione di quella mummia per 1 giorno.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale: schianto, tiro salvezza sulla Tempra (CD 20), periodo di incubazione 12 ore; 1d6 danni temporanei alla Forza e 1d6 danni temporanei alla Costituzione. A differenza delle malattie normali, la putrefazione della mummia continua finché la vittima non arriva a 0 di Costituzione (e muore) o riceve un incantesimo *rimuovi malattia* o una magia simile (vedi "Malattia", pagina 75 della *Guida del Dungeon Master*).

Se una creatura colpita muore, il suo corpo avvizzisce diventando un mucchio di sabbia e polvere che viene spazzato via dal primo colpo di vento, a meno che non vengano lanciati sui resti *rimuovi malattia* e *rianimare morti* entro 6 round.

Controllare non morti (Sop): Una mummia superiore con questa capacità deve essere un chierico malvagio. Il livello effettivo della mummia per i propositi di intimorire o comandare non morti è più alto di quattro livelli del suo reale livello di chierico.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la mummia superiore deve colpire col suo attacco di schianto.

Qualità speciali: Una mummia superiore mantiene tutte le qualità speciali del personaggio, acquistando inoltre il tipo del non morto. Tutte le mummie superiori hanno le qualità speciali di resistenza allo scacciare, resistente ai colpi, riduzione del danno, resistenza agli incantesimi, immunità e vulnerabilità al fuoco elencate di seguito. In aggiunta, le mummie superiori possono avere una delle tre qualità speciali addizionali elencate di seguito (*alterare forma, passaggio* o simbiosi).

Resistenza allo scacciare (Str): Una mummia superiore ha una resistenza allo scacciare di +4.

Resistente ai colpi (Str): Gli attacchi fisici infliggono solo la metà del danno alle mummie superiori. Questo effetto va applicato prima della riduzione del danno.

Riduzione del danno (Sop): Il corpo non morto di una mummia superiore è robusto, conferendo pertanto alla creatura una riduzione del danno di 10/+1.

Resistenza agli incantesimi (Str): Le mummie superiori hanno una resistenza agli incantesimi pari a 10 + il loro livello da chierico.

Immunità (Str): Le mummie superiori sono immuni al freddo, alla metamorfosi e agli attacchi che influenzano al mente.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Una mummia superiore subisce il doppio dei danni provocati dal fuoco a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzarli. Un tiro salvezza riuscito dimezza i danni e uno fallito li raddoppia.

Alterare forma (Mag): Tre volte al giorno, una mummia superiore con questa capacità può utilizzare l'incantesimo *autometamorfosi* come uno stregone di 8° livello.

Passaggio (Mag): Le mummie superiori con questa capacità possono usare *porta in fase* tre volte al giorno, come stregoni dello stesso livello del livello da chierico della mummia.

Simbiosi (Str): Il corpo di una mummia superiore con questa qualità ospita un altro mostro. I simbionti tipici includono la fanghiglia verde, la muffa gialla o quella marrone (vedi Capitolo 4 della *Guida del* DUNGEON MASTER), la melma grigia e gli scorpioni o i ragni mostruosi. La mummia è immune agli attacchi speciali del simbionte, incluso l'acido della fanghiglia verde e della melma grigia.

Tiri salvezza: Gli stessi del personaggio.

Caratteristiche: Una mummia superiore guadagna +4 a Forza e +2 a Intelligenza, Saggezza e Carisma ma, essendo un non morto, non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: Le mummie superiori ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Percepire Inganni. Per il resto ha le stesse abilità del personaggio.

Talenti: Gli stessi del personaggio

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario o culto (1 mummia superiore, più 2-8 mummie ordinarie)
Grado di sfida: Lo stesso del personaggio + 2
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti
Allineamento: Qualsiasi
Avanzamento: Per classe del personaggio

Personaggi mummie superiori

Una mummia superiore mantiene tutti i privilegi di classe che aveva in vita.

Esempio di mummia superiore

In questo esempio si considera come personaggio un chierico di Seth di 11° livello.

Mummia superiore
Non morto Medio
Dadi Vita: 11d12 (71 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m
CA: 21 (+8 naturale, *bracciali dell'armatura +2, anello di protezione +1*)
Attacchi: Schianto +7 mischia (o lancia corta perfetta +8 mischia); o balestra leggera +5 distanza
Danni: Schianto 1d6+2; lancia corta perfetta 1d8+2; balestra leggera 1d8
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Disperazione, putrefazione della mummia, controllare non morti, incantesimi
Qualità speciali: Non morto, resistenza allo scacciare +4, resistente ai colpi, riduzione del danno 10/+1, RI 21, immunità, vulnerabilità al fuoco, passaggio
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +3, Vol +12
Caratteristiche: For 14, Des 11, Cos -, Int 14, Sag 20, Car 17
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +10, Concentrazione +17, Conoscenze (religioni) +16, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +13, Percepire Inganni +13, Sapienza Magica +16, Scrutare +16
Talenti: Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Intensificati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene

---

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida: 13
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti
Allineamento: Legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Combattimento

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al *sonno*, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni sulle caratteristiche, al risucchio di energia o alla morte per danno massiccio.

Immunità (Str): Le mummie superiori sono immuni al freddo, alla metamorfosi e agli attacchi che influenzano la mente.

Il tiro salvezza sulla Volontà contro l'aura di disperazione della mummia superiore ha CD 18. I tiri salvezza contro i suoi incantesimi hanno CD pari a 15 + il livello dell'incantesimo.

Oggetti magici trasportati: Pergamena divina di *foschia occultante* e *infliggi ferite leggere*; *collana del rosario* (karma), *anello di protezione +1* e *bracciali dell'armatura +2*.

MOSTRI FARAONICI

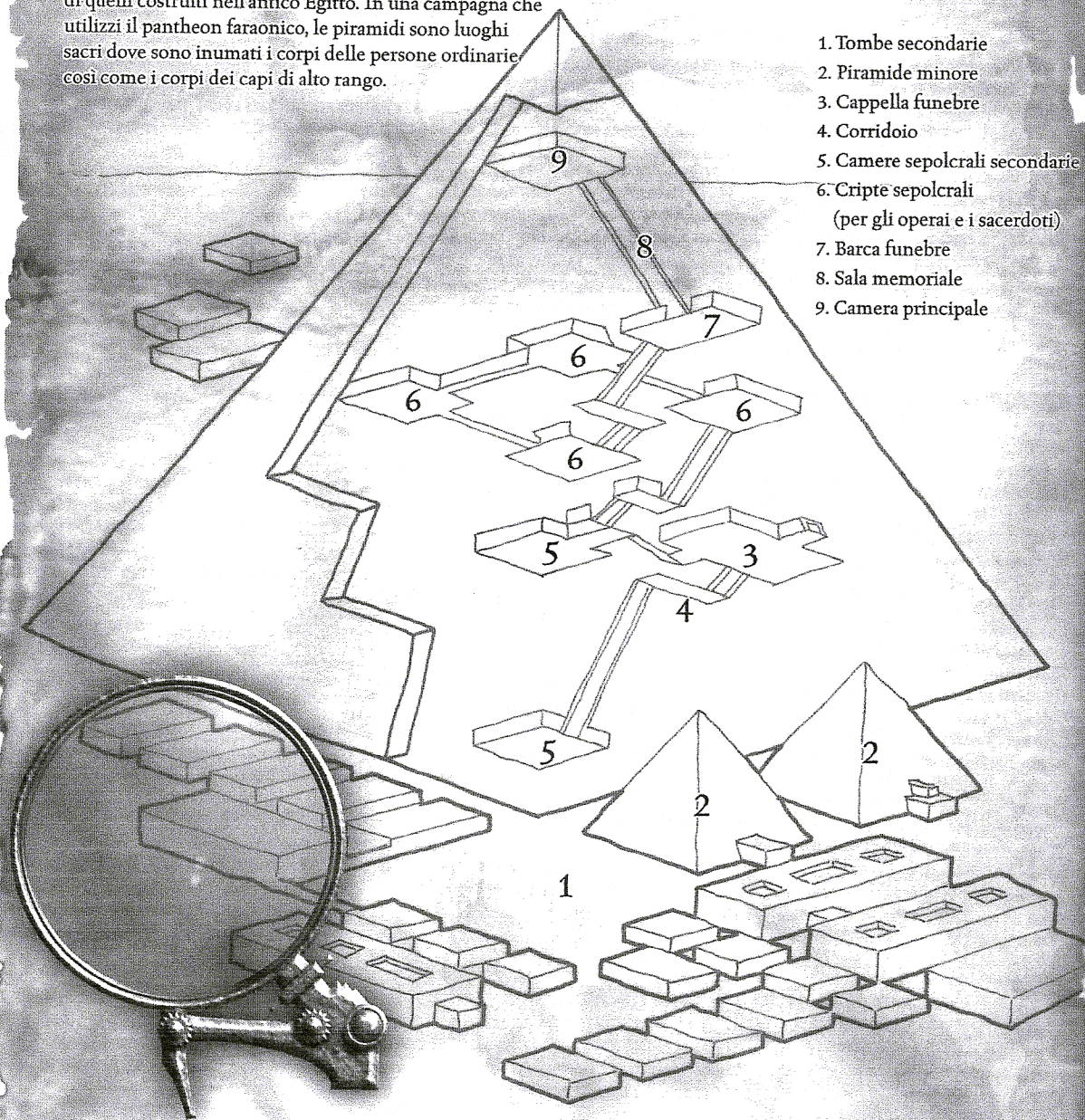
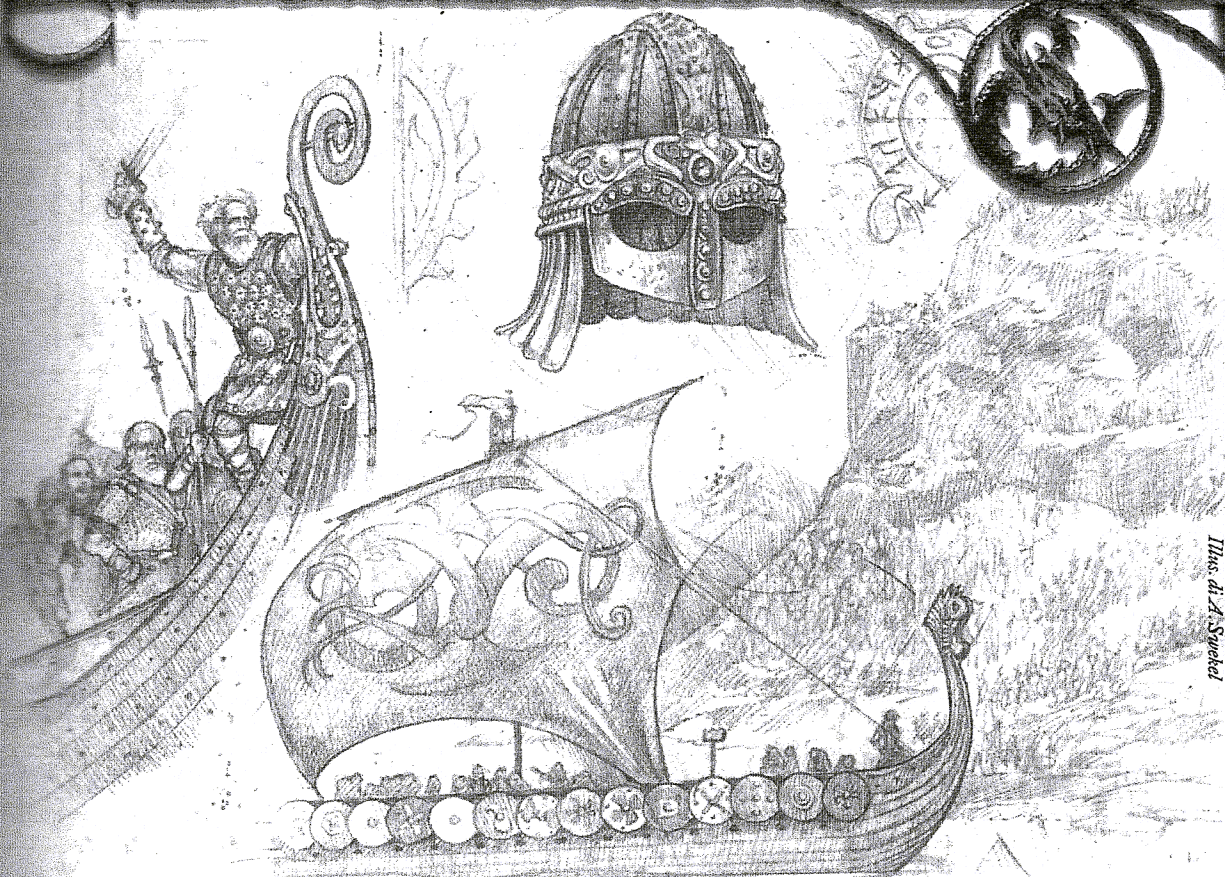
I mostri seguenti sono particolarmente appropriati per una campagna che utilizzi il pantheon faraonico.

Mostro	GS	Note
Basilisco	5	
Bestia del caos	7	Nativa delle Dodici Ore della Notte
Dragonne	7	
Ghast	3	
Ghoul	1	
Golem di pietra	11	
Grick	3	
Lamia	6	
Lammasu	8	
Leone crudele	5	
Lich	+2	Avvolti in bende di lino e nascosti nelle piramidi, spesso scambiati per mummie
Lillend	7	Nativo dei Campi delle Messi
Lupo crudele	3	Utilizzare queste statistiche per la iena crudele
Mantide religiosa gigante	2	
Mohrg	8	
Mummia	3	
Naga	7-10	Qualsiasi tipo
Orso crudele	7	
Pipistrello crudele	2	
Roc	9	
Scarabeo gigante	Da 1/3 a 4	Qualsiasi tipo
Scheletro	Da 1/6 a 9	Qualsiasi taglia
Scorpione mostruoso	Da 1/4 a 11	Qualsiasi taglia
Segugio yeth	3	Nativo delle Dodici Ore della Notte
Sfinge	5, 7, 8 o 9	Qualsiasi tipo
Strega notturna	9	Nativa delle Dodici Ore della Notte
Ululatore	3	Spesso trovato al servizio di servitori di Seth; nativo delle Dodici Ore della Notte
Vespa gigante	3	
Wight	3	
Yuan-ti	5 o 7	Qualsiasi tipo
Zombi	Da 1/6 a 12	Qualsiasi taglia

Animali: aquila (avvoltoio) (GS 1/2); asino (GS 1/6); babbuino (GS 1/2); bisonte (gnu) (GS 2); cammello (GS 1); cane (GS 1/3); coccodrillo (GS 2); coccodrillo gigante (GS 4); gatto (GS 1/4); ghepardo (GS 2); elefante (GS 8); falco (GS 1/3); leone (GS 3); leopardo (GS 2); lucertola (GS 1/6); lucertola gigante (GS 2); orso bruno (GS 4); pipistrello (GS 1/10); rinoceronte (GS 4); serpente, tutti (GS da 1/3 a 5); rospo (GS 1/10); topo (GS 1/8)

Piramide

Questo schema mostra l'aspetto di un tipico complesso piramidale di quelli costruiti nell'antico Egitto. In una campagna che utilizzi il pantheon faraonico, le piramidi sono luoghi sacri dove sono inumati i corpi delle persone ordinarie così come i corpi dei capi di alto rango.

1. Tombe secondarie
2. Piramide minore
3. Cappella funebre
4. Corridoio
5. Camere sepolcrali secondarie
6. Cripte sepolcrali (per gli operai e i sacerdoti)
7. Barca funebre
8. Sala memoriale
9. Camera principale

2,5 cm = 15 m

Il pantheon asgardiano è un'interpretazione fantasy delle religioni della Scandinavia storica nei tempi antichi. Comprende divinità adatte all'uso nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS, modificate in una cosmologia e teologia che abbiano significato nella prospettiva di gioco. Separati dal loro contesto storico nella Scandinavia del mondo reale, questi dei sono riuniti in un pantheon coeso che soddisfa le necessità dei chierici di D&D e degli altri personaggi giocanti e non giocanti del gioco.

TEOLOGIA ASGARDIANA

Prima che gli dei prendessero forma, il grande vuoto abissale di Ginnungagap si trovava tra l'incandescente Muspelheim nel sud e il ghiacciato Niflheim nel nord. Nel mezzo di Niflheim scorreva Hvergelmir, una sorgente da cui fluivano undici fiumi conosciuti collettivamente come Elivagar. Mentre questi fiumi fluivano dalla loro fonte, i velenosi sedimenti che depositavano si indurivano fino a diventare ghiaccio. Il vapore che si sprigionava dai sedimenti si ghiacciava formando uno strato di brina dopo l'altro, fino a diffondersi attraverso Ginnungagap.

La brina incontrava le correnti calde di Muspelheim e si scioglieva, e dal vapore nacque il gigante del gelo Ymir. Mentre dormiva, il sudore del suo corpo formava il primo dei suoi discendenti giganti del gelo. L'ulteriore scioglimento del ghiaccio creò una mucca di nome Audhumla. Quattro fiumi di latte fluivano dalle sue mammelle, fornendo il sostentamento per Ymir e il suo discendente. Per il proprio nutrimento la mucca leccava le pietre salate formate dalla brina e nel giro di tre giorni scoprì un uomo forte e di bell'aspetto chiamato Buri. Dai discendenti di Buri e dei giganti vennero Odino, Vili e Ve, i primi tra gli dei Aesir. Questi uccisero Ymir, e il suo sangue sommerse tutti i giganti del gelo tranne Bergelmir, dal quale derivò una nuova razza di giganti del gelo.

Odino e i suoi fratelli trasportarono il corpo di Ymir fuori da Ginnungagap e crearono la terra dalla sua carne e le rocce dalle sue ossa. I macigni e il pietrisco furono creati dai denti e dalle ossa rotte del gigante morto, e il sangue riempì Ginnungagap trasformandosi nei laghi e nel mare. Odino e i suoi fratelli formarono il cielo dal teschio di Ymir. Quattro nani di nome Nordri, Sudri, Austri e Vestri sorreggevano il teschio. I capelli di Ymir divennero la flora e il suo cervello formò le nuvole. Le scintille provenienti da Muspelheim divennero le stelle. La terra era un grande cerchio circondato dall'oceano. I giganti vivevano sulla costa mentre gli umani dimoravano nell'entroterra, in una fortificazione creata con le ciglia di Ymir. Odino diede agli umani il respiro e la vita, Vili diede loro la coscienza e il movimento, e Ve diede loro la forma, la parola, l'udito e la vista. Il primo uomo fu Ask (frassino) e la prima donna fu Embla (olmo o vite).

AESIR E VANIR

Esistono due razze di dei di Asgard, gli Aesir e i Vanir. Se da un lato gli Aesir sono parte del mito della creazione descritto sopra, dall'altro poco si conosce dei Vanir. Gli Aesir sono chiaramente dei della guerra e del destino, mentre i Vanir appaiono come dei della fertilità e della prosperità. Le due razze combatterono una lunga guerra fino a che entrambe le fazioni non si stancarono. Nessuna delle due credeva di poter vincere. Per assicurarsi la pace, le razze si scambiarono degli ostaggi. I Vanir mandarono Njord e i suoi figli Frey e Freya. Gli Aesir inviarono Honir, un grande uomo che dicevano fosse il più adatto per governare, e Mimir, il più saggio degli Aesir. I Vanir divennero sospettosi riguardo Honir, credendolo meno adatto di quanto non affermassero gli Aesir e notando che le sue risposte erano meno autoritarie quando Mimir non era presente per consigliarlo. Quando compresero di essere stati ingannati, i Vanir tagliarono la testa di Mimir e la rimandarono agli Aesir. Apparentemente, gli Aesir la considera-

Tabella 6-1: Il pantheon asgardiano

Nome	Domini	Grado	Allineamento	Arma preferita	Area di influenza
Odino	Aria, Conoscenza, Guerra, Inganno, Magia, Viaggio	Mag	NB	Lancia corta	Conoscenza, magia, supremo, guerra
Aegir	Acqua, Distruzione, Forza, Male, Morte	I	NM	Randello grande	Mari, tempeste
Balder	Bene, Conoscenza, Guarigione	I	NB	Spadone	Bellezza, luce, musica, poesia, rinascita
Forseti	Conoscenza, Forza, Protezione	I	N	Spada lunga	Giustizia, legge
Frey	Aria, Bene, Sole, Vegetale	Mag	NB	Spadone	Agricoltura, fertilità, raccolto, sole
Freya	Aria, Bene, Charme, Magia	I	NB	Spada lunga	Fertilità, amore, magia, vanità
Frigga	Animale, Aria, Comunità, Conoscenza	Mag	N	Armi naturali	Nascita, fertilità, amore
Heimdall	Bene, Legge, Guerra	I	LB	Spada lunga	Vigilanza, vista, udito, lealtà
Hel	Distruzione, Male, Morte	I	NM	Spada lunga	Morte, mondo dei morti
Hermod	Caos, Fortuna, Viaggio	S	CN	Stocco	Fortuna, comunicazione, libertà
Loki	Caos, Distruzione, Inganno, Male	Mag	CM	Pugnale	Furto, inganni, omicidi
Njord	Acqua, Aria, Bene	I	NB	Lancia lunga	Commercio, mari, vento
Odur	Caos, Fuoco, Sole	S	CB	Spada bastarda	Luce, sole, viaggi
Sif	Bene, Caos, Guerra	Min	CB	Spada lunga	Guerra, duelli
Skadi	Distruzione, Forza, Terra	Min	N	Ascia grande	Terra, montagne
Surtur	Forza, Fuoco, Guerra, Legge, Male	I	LM	Spada lunga	Fuoco, guerra
Thor	Bene, Caos, Forza, Guerra, Protezione, Tempo Atmosferico	Mag	CB	Martello da guerra	Tempeste, tuono, guerra
Thrym	Caos, Forza, Guerra, Male, Terra	I	CM	Ascia grande	Guerra, freddo, giganti
Tyr	Guerra, Legge, Protezione	I	LN	Spada lunga	Coraggio, fiducia, strategia, tattica, scrittura
Uller	Caos, Protezione, Viaggio	Min	CN	Arco lungo	Arcieri, caccia, inverno

Tabella 6-2: Divinità asgardiane per razza

Razza	Divinità
Umani	Per classe e allineamento
Nani	Heimdall, Skadi, Thor, Tyr o per classe e allineamento
Elfi	Frey, Freya, Hermod, Njord, Uller o per classe e allineamento
Gnomi	Balder, Frey, Freya, Odino o per classe e allineamento
Mezzelfi	Frey, Freya, Hermod, Njord, Uller o per classe e allineamento
Mezzorchi	Thor, Uller o per classe e allineamento
Halfling	Forseti, Frigga, Hermod, Skadi, Uller o per classe e allineamento

Tabella 6-3: Divinità asgardiane per classe

Classe	Divinità (Allineamento)
Barbaro	Odur (CB), Sif (CB), Skadi (N), Thor (CB), Thrym (CM), Uller (CN)
Bardo	Balder (NB), Freya (NB), Hermod (CN), Odino (CB)
Chierico	Qualsiasi
Druido	Frey (NB), Frigga (N), Odur (CB), Skadi (N), Uller (CN)
Guerriero	Freya (NB), Heimdall (LB), Odino (CB), Sif (CB), Surtur (LM), Thor (CB), Thrym (CM), Tyr (LN)
Ladro	Loki (CM), Odino (CB)
Mago	Freya (NB), Frigga (N), Hel (NM), Odino (CB)
Monaco	Tyr (LN)
Paladino	Heimdall (LB)
Ranger	Frey (NB), Heimdall (LB), Odur (CB), Sif (CB), Thor (CB), Skadi (N), Tyr (LN), Uller (CN)
Stregone	Freya (NB), Loki (CM), Odino (CB)

rono la giusta ricompensa per aver ingannato i Vanir, poiché entrambe le fazioni rimasero in pace. Odino mise la testa di Mimir nel pozzo sotto le radici di Yggdrasil nel Midgard, rendendola una fonte di grande saggezza. Con il passare del tempo, tutte le divinità Vanir si integrarono con gli Aesir.

Utilizzare gli Aesir e i Vanir in una campagna

Il pantheon asgardiano funziona al meglio quando i personaggi vengono dallo stesso tipo di terreno accidentato e ghiacciato che era lo scenario per i miti Nordici. Questi sono gli dei di una terra con brevi stagioni per la coltivazione e lunghi inverni letali. Sono gli dei di un popolo che temeva e rispettava il mare, e che lo sfruttava non solo per il cibo ma anche per il trasporto, i commerci e le razzie. Gli Aesir in particolare sono dei guerrieri, anche se rispettano in modo evidente il potere della parola scritta e dimostrano per la magia un certo timore reverenziale piuttosto che paura o disgusto. Pochi sono i cambiamenti necessari ai mostri standard di Dungeons & Dragons, con una grande eccezione. Nel mondo di Asgard i giganti di Jotunheim e Muspelheim sono esseri divini in grado di sfidare gli dei. Questi giganti sono almeno di grado divino 0, e molti hanno grado 5. Tuttavia, non tutti i giganti dovrebbero essere divini. Molti dei giganti in Mannheim (la dimora dei mortali) sono creature inferiori e mortali.

Cosmologia asgardiana

La maggior parte della cosmologia asgardiana è formata da tre piani primari: Asgard e Niflheim sono Piani Esterni, e Midgard è il Piano Materiale. Bifrost funziona come condotto tra Asgard e Midgard. Il Piano delle Ombre collega Midgard e Niflheim. Il Piano Astrale e il Piano Etereo non sono connessi ai Piani Esterni, ma si estendono da Midgard verso il Piano delle Ombre.

Yggdrasil

Un grande frassino conosciuto anche come l'Albero del Mondo, i rami di Yggdrasil ondeggiano su Asgard. Le sue tre radici si esten-

…no verso ognuno dei tre piani di esistenza. Il pozzo di Urd (fato) è sotto la radice in Asgard. Gli dei si incontrano a Urd ogni giorno per riunire il loro consiglio. Le Norne sono le custodi di Yggdrasil presso questo pozzo. Il pozzo di Mimir si trova sotto la radice che si estende fino a Jotunheim su Midgard, che è anche il sito di Mannheim. Il pozzo di Mimir è fonte di grande saggezza. Odino ha sacrificato un occhio al pozzo per ottenere conoscenze segrete. La terza radice si protende fino a Niflheim. Sotto di essa fluisce ancora Hvergelmir, la sorgente dei fiumi che hanno contribuito alla creazione del mondo, dove il grande serpente Nidhoggr mastica le sue radici. Questa costante masticazione è il motivo per cui le Norne devono curare l'albero, e la ragione per la quale l'albero comprende le sofferenze dei mortali.

ASGARD

Dimora degli dei, Asgard è il piano più vicino alle fronde di Yggdrasil, l'Albero del Mondo. Molte delle dimore degli dei hanno avuto spesso parte nei miti di Asgard, motivo per cui hanno un loro nome. Odino ha due sale in Asgard, Valhalla e Valaskjalf.

Valhalla

Valhalla è la dimora di tutti coloro che sono stati uccisi in battaglia, gli einherjar. Ha cinquecentoquaranta porte, ognuna abbastanza larga perché ottocento uomini camminino attraverso di essa spalla a spalla. Le travi sono lance, il tetto della sala è formato da scudi, e corazze di piastre sono disseminate tra le panche. Un lupo sorveglia la porta ovest, e un'aquila vola sopra di essa. Ogni giorno il gallo Gullinkambi ("Cresta Dorata") sveglia gli einherjar, che si avventurano all'esterno per combattere l'uno contro l'altro in preparazione di Ragnarok, la battaglia finale. Ogni sera quanti sono stati uccisi nella battaglia risorgono, integri e guariti. Banchettano nella sala con la carne di Saehrimnir, un cinghiale la cui carne si rinnova ogni giorno, e l'idromele di Hedirun, una capra cha sta in cima al Valhalla masticando le foglie dell'albero Laerad.

Valaskjalf

Valaskjalf ("Rifugio degli Uccisi") contiene il Sommo Scranno di Odino, Hlidskjalf, da cui può vedere ogni luogo in Asgard, Midgard o Niflheim. Non permette a nessun altro dio di sedere su di esso, se non a Frigga.

Altre sale

La sala di Thor, Bilskirnir, è in una regione asgardiana chiamata Thrudvangar. La sala di Balder è chiamata Briedbalik ("Ampio Splendore"). La sala di Forseti, Glitnir, ha pilastri d'oro e il tetto d'argento. Tutti coloro che entrano in Glitnir escono con le loro dispute legali risolte. La sala di Freya, Sessrumnir è costruita in modo così stretto che Loki ha dovuto diventare un ago per intrufolarvisi all'interno. Metà degli uomini uccisi in battaglia, e tutte le donne uccise in tal modo giungono nella sala di Freya. Frigga trascorre il suo tempo in Valaskjalf o nella sua sala, Fensalir. La sala di Heimdall, Himinbjorg, si trova vicino a Bifrost. La sala di Uller è chiamata Ydalir. Infine, la sala chiamata Gimli ad Asgard è considerata la più bella costruzione esistente. La profezia dice che tutti gli dei vivranno lì in pace dopo Ragnarok. Gli Aesir hanno due sale comuni, Gladsheim e Vingolf, dove si riuniscono per discutere sugli avvenimenti e decidere di importanti questioni.

Altri luoghi in Asgard

Ad Asgard si trovano anche Vanaheim, dimora dei Vanir; Alfheim, dimora degli elfi della luce (Lios Alfar) e sito della sala di Frey; e Vigrid, il campo in cui gli dei e i giganti sono destinati a combattere quando giungerà Ragnarok.

BIFROST

I cantastorie asgardiani raccontano che gli arcobaleni rappresentano l'aspetto di Bifrost su Midgard. Per questo motivo, Bifrost è conosciuto come il Ponte dell'Arcobaleno. Bifrost collega Asgard e Midgard.

MIDGARD

Midgard è il reame mortale della cosmologia asgardiana. In aggiunta a Mannheim, contiene Jotunheim, la terra dei giganti del gelo; Muspelheim, la terra dei giganti del fuoco; il reame nanico di Nidavellir; e Svartalfheim, il dominio degli elfi scuri (Svart Alfar).

NIFLHEIM

Il più basso dei tre mondi nella cosmologia asgardiana, Niflheim è la dimora di Hel. Hel è sia la terra dei morti che il nome della divinità che la governa. Quanti muoiono per malattia, vecchiaia o disgrazia si recano a Niflheim per il giudizio di Hel nella sua sala Eljudnir. Devono attraversare Gnipahellir, la caverna all'ingresso per il mondo dei morti, sorvegliata dal mostruoso segugio Garm. Garm ha quattro occhi e il petto madido di sangue. Chiunque abbia donato del pane ai poveri quando era in vita può soddisfare Garm con un pezzo di torta imbevuto del proprio sangue. Il fiume Gjoll circonda la terra dei morti, fluendo dalla sorgente Hvergelmir.

RAGNAROK

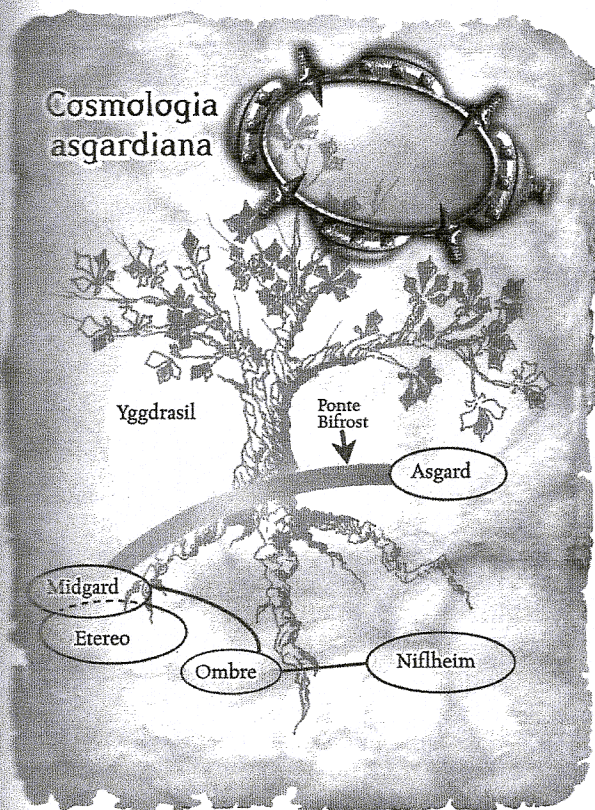
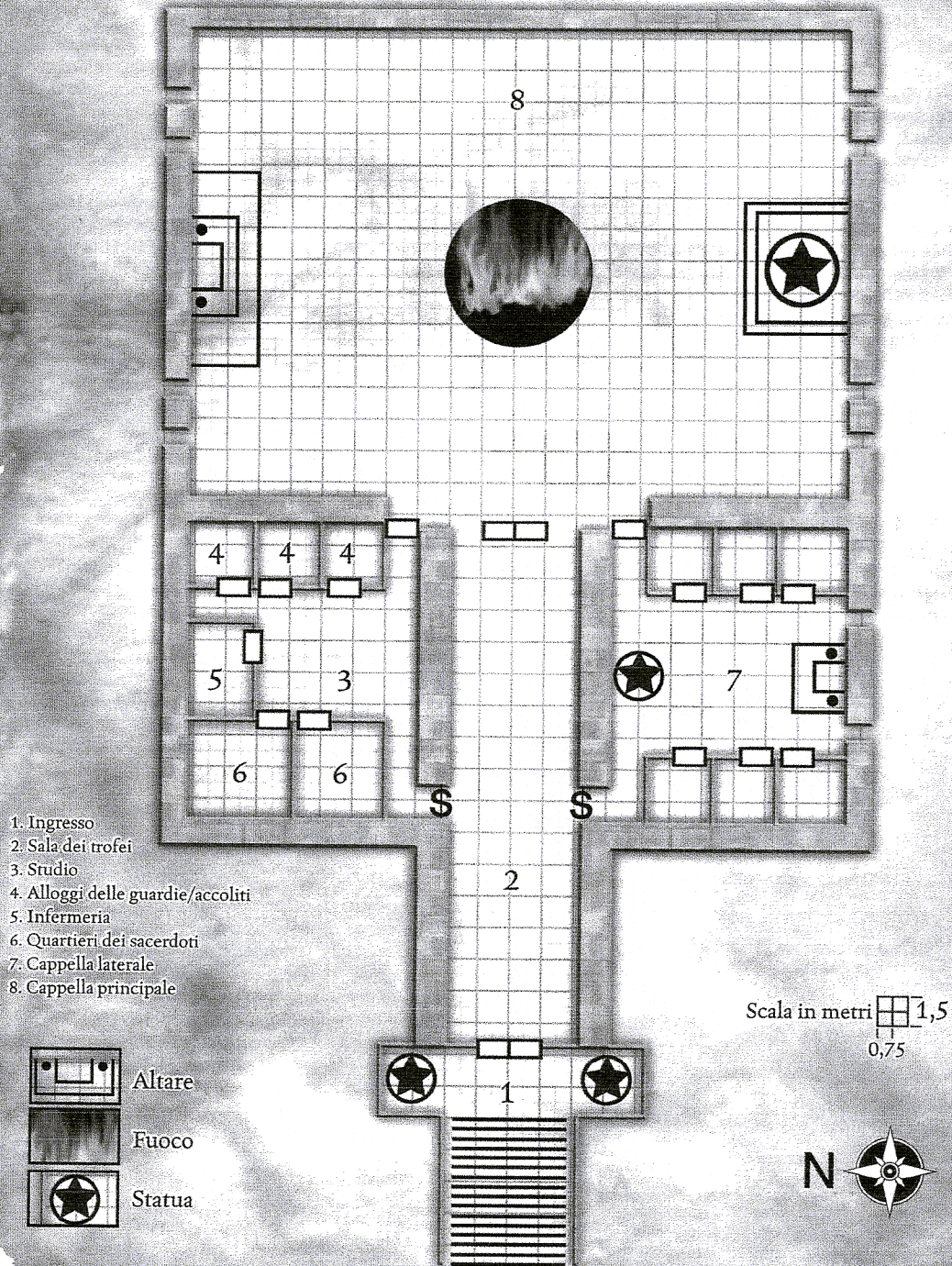
Gli dei asgardiani vivevano con una profezia sulla fine del loro mondo. Sapevano che sarebbe giunto Ragnarok ed essi avrebbero combattuto la loro battaglia finale contro i giganti, durante la quale Surtur avrebbe bruciato il mondo. Trascorrevano il loro tempo preparandosi per la battaglia piuttosto che preoccupandosene o tentando di evitarla. Facevano così poiché sapevano che Ragnarok non avrebbe mai dovuto essere la fine di tutto. Invece, Ragnarok indicava la svolta di un ciclo, un punto in cui il mondo si sarebbe ricreato e avrebbe ricominciato la sua esistenza. La profezia affermava che parecchi dei, compresi Balder, Hod, i figli di Thor Modi e Magni (che possiede *Mjolnir*), e i figli di Odino Vali e Vidar, erano destinati a sopravvivere a Ragnarok e a governare il nuovo mondo nato da esso.

AMBIENTAZIONI PER CAMPAGNE ASGARDIANE

Le campagne che usano il pantheon asgardiano sono ambientate in uno dei quattro periodi. Nel primo, Ragnarok è ancora lontano e il pantheon che segue può essere usato come presentato. Nel secondo, Ragnarok sta per giungere. Loki è chiaramente malvagio e potrebbe anche essere legato. La morte di Balder, il primo segno dell'approssimarsi di Ragnarok, è già avvenuta. Gli dei presentati più avanti sono concentrati nei preparativi finali per la grande battaglia, e i combattenti mortali cercano ogni opportunità di scontro

Tempio asgardiano

1. Ingresso
2. Sala dei trofei
3. Studio
4. Alloggi delle guardie/accoliti
5. Infermeria
6. Quartieri dei sacerdoti
7. Cappella laterale
8. Cappella principale

N

per potersi unire agli einherjar. Il terzo è durante Ragnarok. La guerra contro i giganti potrebbe continuare per giorni, o potrebbe durare anni. Durante questo periodo le divinità combattono contro i giganti e hanno poco tempo per i mortali. Loki e tutti i suoi figli combattono dalla parte dei giganti contro Odino e gli Aesir. Infine, una campagna può essere ambientata dopo Ragnarok. Sono sopravvissute solo le sei divinità menzionate sopra. In una campagna come questa, potrebbero nascere nuovi dei e i sei sopravvissuti potrebbero esplorare la loro nuova autorità sulla creazione. Molti chierici perdono l'accesso ai loro domini fino a che non nascono nuovi dei, o fino a che i sopravvissuti non si assumono la responsabilità di quei domini.

WYRD

Gli abitanti asgardiani credono che le Norne segnino il loro fato, o wyrd, alla nascita. Il mito di Ragnarok riflette questa idea. Quando Odino e i suoi fratelli crearono il mondo sapevano che era destinato a finire, facendo sparire anche loro. Gli asgardiani affrontano il loro destino con coraggio e determinazione. Cercano di superare gli eroi leggendari in modo tale che i bardi e gli skald cantino le loro gesta molto a lungo dopo la loro morte.

Le Norne

Urd ("fato"), Verdandi ("essere") e Skuld ("necessità") erano le tre Norne primarie, ma ce n'erano molte altre di rango inferiore, alcune delle quali erano elfe o nane, e alcune erano buone mentre altre erano malvagie. Alcuni miti affermano che ogni persona ha una Norna individuale. Le Norne sono le custodi di Yggdrasil al pozzo di Urd su Asgard, e distribuiscono i destini degli altri esseri nel cosmo. Le Norne non insegnano nulla ai mortali, distribuendo con imparzialità il wyrd di ogni persona. Quanti cercano conoscenze nascoste possono riunirsi per pregare le Norne e chiedere aiuto. Alcuni ordini monastici cercano di emulare la loro devozione nel mantenere le leggi del cosmo.

IL PANTHEON ASGARDIANO

Il pantheon asgardiano è un pantheon coeso, con Odino come governante supremo. Sebbene gli dei solitamente prendano le decisioni in consiglio, Odino lancia il voto decisivo anche se contraddice la maggioranza. La religione asgardiana venera tutti gli dei, ma molte persone appartengono a culti dedicati a un membro specifico del pantheon. Venerare un "patrono" non è esclusivo. I seguaci di divinità individuali venerano comunque l'intero pantheon; hanno solo un rapporto speciale con una divinità che esemplifica qualche credo o ruolo importante per loro come mortali.

Dal momento che le divinità asgardiane formano un pantheon coeso, i chierici possono scegliere l'intero pantheon come patrono piuttosto che una specifica divinità del pantheon. Infatti, a tutti i mortali è richiesto di venerare tutte le divinità asgardiane come un pantheon.

I chierici che venerano l'intero pantheon asgardiano possono scegliere uno qualsiasi tra i seguenti domini: Acqua, Animale, Aria, Bene, Caos, Charme, Comunità, Conoscenza, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Male, Morte, Protezione, Sole, Tempo Atmosferico, Terra, Vegetale o Viaggio.

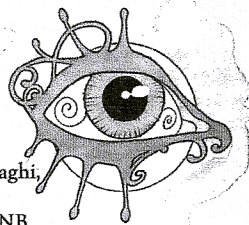
I chierici del pantheon possono essere di qualsiasi allineamento. Devono scegliere una delle seguenti come arma preferita: arco lungo composito, bastone ferrato, colpo senz'armi, lancia, martello da guerra, pugnale, randello grande, spada corta, spada lunga o spadone.

DEI ASGARDIANI NEI NOSTRI TERMINI

Gli Aesir hanno accettato i giganti nelle loro fila, indicando che il pantheon asgardiano prende in considerazione un'infinita quantità di grado divino. Gli dei sono nati con i loro poteri e status divino, e il consiglio degli Aesir sembra essere in grado di concedere gradi divini ai giganti o ad altri che considerano meritevoli. Anche se gli dei sono indipendenti dal potere dei loro seguaci, questi sono attivi in modo evidente in Midgard. Gli dei sono benevolenti, indifferenti od ostili in base al loro allineamento, all'allineamento del mortale e a come il mortale si mette in contatto con il dio. I mortali venerano gli dei per amore, gratitudine e paura a seconda della divinità. Gli dei asgardiani possono morire. Abitano in una cosmologia modificata, con gli dei asgardiani come creatori del loro universo. Gli dei che rimangono dopo Ragnarok sono eredi più che usurpatori.

ODINO

Padre Sommo, Padre degli Uccisi, Dio degli Impiccati, Dio dei Prigionieri, Dio delle Carovane, Il Supremo, Colui che Infiamma, Abile Ingannatore, Padre della Vittoria, L'Accecato, Occhio Sfuggente, Colui dal Bastone Magico, Distruttore, Terrore

Divinità Maggiore
Simbolo: Un occhio azzurro che guarda
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Conoscenza, magia, supremo, guerra
Seguaci: Bardi, guerrieri, stregoni, maghi, filosofi, saggi, nobiltà, gnomi
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Aria, Conoscenza, Guerra, Inganno, Magia, Viaggio
Arma preferita: Lancia corta

Odino ha un occhio che risplende come il sole, dal momento che ha perso l'altro suo occhio come pagamento per un sorso dal pozzo di Mimir. Una volta rubò l'idromele della poesia, e alcuni miti dicono che concede la capacità poetica e l'ispirazione ai mortali. Odino si impiccò a Yggdrasil per nove giorni, trafitto dalla sua stessa lancia, fino a che, in virtù della sua sofferenza, non fu in grado di scendere e comprendere le rune magiche che erano la fonte di saggezza e conoscenza magica. La sua sofferenza impressionò a tal punto il figlio del gigante Bolthor che questi insegnò a Odino nove canzoni magiche che gli permisero di acquisire la padronanza di diciotto incantesimi magici in precedenza sconosciuti a qualsiasi uomo o donna. Il destino di Odino è di essere divorato dal figlio di Loki Fenrir a Ragnarok, ma il suo stesso figlio Vidar lo vendicherà.

Portando un cappello scuro a falda larga che proietta ombra sul suo volto, Odino viaggia come un viandante mortale. Come dio della magia, della guerra e della saggezza, visita Midgard per distribuire conoscenze e vittorie in battaglia. I suoi molti titoli suggeriscono i suoi più svariati ruoli.

Illus. di D. Cramer

Dogma

Il culto di Odino ricompensa un'abile strategia e l'astuzia per risolvere i problemi. I seguaci di Odino cercano costantemente nuove conoscenze come vantaggio sui loro nemici. Paradossalmente, il culto promuove la fiducia in se stessi narrando racconti di Odino che si rivolta contro re e generali favoriti nel bel mezzo della battaglia. Il culto pratica rituali in cui ci si impicca e trafigge con una lancia in emulazione del patrono, ma in realtà le impiccagioni e le ferite sono solo prove che non provocano danni permanenti. Distruggersi o strapparsi volontariamente un occhio per imitare Odino è considerato vergognoso per il culto, anche se perdere un occhio in battaglia viene visto come un segno del favore di Odino.

Il culto trova e perde alleati con facilità. Se un governante prende alla leggera un consigliere del culto o ne disdegna i consigli, il consigliere può andarsene senza avvisare o anche passare dalla parte del nemico del governante.

Clero e templi

I chierici di Odino solitamente indossano cappelli scuri a falda larga, mantelli decorati o fatti interamente con piume di corvo, e bende sui loro occhi sinistri (intatti). Non permettono a nessuno di sollevare o toccare queste bende. Condividono le loro conoscenze in modo limitato, e solitamente solo con quanti dimostrano di rivolgersi al culto come ultima risorsa dopo aver considerato tutte le altre possibilità.

I templi di Odino generalmente sono sale spaziose e spartane.

Quanti non sono distratti dai rumori, dal gozzovigliare e dagli schiamazzi notano lo spessore dei muri, la mancanza di finestre e le pesanti sbarre che circondano ogni porta. Se i fedeli chiudono e sbarrano le porte, le sale diventano delle robuste fortificazioni. Le aree private dei templi comprendono biblioteche ed estese collezioni di congegni per scrutare. Al di fuori delle aree civilizzate, i santuari dedicati a Odino sono comuni nelle zone selvagge che offrono ampie visuali della campagna circostante.

I visitatori ai templi di Odino ricevono un caldo benvenuto, un boccale di idromele e un piatto di cibo. Raramente attirano maggior attenzione, a meno che non siano venuti per vendere o commerciare incantesimi, conoscenze od oggetti magici. Di conseguenza, maghi e stregoni ricevono il trattamento migliore e di solito possono trovare pasti e un luogo per dormire gratuiti per tutto il tempo in cui riescono a dimostrare il loro contributo al miglioramento della magia.

Illus. di R. Sardinha

ODINO

Guerriero 20/Mago 20
Esterno Medio
Grado divino: 19
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d10+180 (Grr) più 20d4+180 (Mag) (980 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 79 (+9 Des, +19 divina, +32 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Gungnir, lancia corta della distanza con tocco fantasma sacra affilata ritornante del ferimento+5* +76/+71/+66/+61 mischia, +74 a distanza; oppure incantesimo +70 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Gungnir, lancia corta della distanza con tocco fantasma sacra affilata ritornante del ferimento+5* 1d8+23/18-20/x3 mischia, 1d8+16/18-20/x3 a distanza o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (lancia corta 31 danni in mischia, 24 danni a distanza).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 73/+5, resistenza al fuoco 39, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 30,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (corvi e lupi), RI 51, aura divina (30,4 km, CD 38).
Tiri salvezza*: Temp +60, Rifl +62, Vol +61. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 32, Des 28, Cos 29, Int 44, Sag 30, Car 29.
Abilità*: Acrobazia +46, Addestrare Animali +68, Alchimia +68, Artigianato (lavorare metalli) +82, Artigianato (lavorare pietre) +82, Ascoltare +57, Camuffare +54, Cavalcare (cavallo) +72, Cercare +62, Comunicazione Segreta +39, Concentrazione +60, Conoscenza delle Terre Selvagge +49, Conoscenze (arcane) +68, Conoscenze (dei piani) +68, Conoscenze (natura) +68, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +68, Conoscenze (religioni) +68, Conoscenze (storia) +62, Decifrare Scritture +54, Diplomazia +62, Equilibrio +48, Guarire +57, Intimidire +62, Intrattenere +42, Nuotare +70, Orientamento +35, Osservare +57, Percepire Inganni +59, Professione (erborista) +61, Raccogliere Informazioni +54, Raggirare +58, Saltare +72, Sapienza Magica +72, Scalare +70, Scrutare +66, Utilizzare Oggetti Magici +42, Valutare +42. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia corta), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Critico Migliorato (lancia corta), Critico Poderoso (lancia corta), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (lancia corta), Spinta Migliorata, Travolgere.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Colpo Anatema (giganti), Colpo Distruttivo, Controincantesimo Istantaneo, Controllare Creature (qualsiasi creatura che possa lanciare un incantesimo o usare una capacità magica), Dominio Extra (Aria), Dominio Extra (Conoscenza), Dominio Extra (Inganno), Incantatore Divino, Incantesimi da Mago Spontanei, Mano della Morte, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Padronanza Divina delle Battaglie, Potenziamento Sensoriale Extra (vista), Riduzione del Danno Incrementata, Tempesta Divina, Trasformazione, Trasformazione Pura, Vedere Magia, Vita e Morte, Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature della terra, o intimorire o comandare creature dell'aria 19 volte al giorno; lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; utilizzare oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come Mag20; libertà di movimento 19 round al giorno.

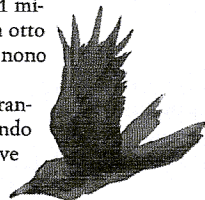
Capacità magiche: Odino utilizza queste capacità come un incantatore di 29° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 30° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + livello dell'incantesimo. *Anti-individuazione, arma magica, arma spirituale, aura imperscrutabile di Nystul, barriera di lame, cambiare sembianze, camminare nell'aria, campo anti-magia, catena di fulmini, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo infuocato, confusione, conoscenza delle leggende, controllare tempo atmosferico, controllare venti, dissolvi magie, disgiunzione di Mordenkainen, divinazione, fermare il tempo, forma gassosa, foschia occultante, fuorviare, identificare, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, infondere capacità magiche, invisibilità, localizza oggetto, meta-*

morfosi di un oggetto, muro di vento, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, porta dimensionale, porta in fase, potere divino, previsione, proiezione astrale, protezione dagli incantesimi, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, ritirata rapida, rivela locazioni, schermo, sciame elementale (solo aria), scopri il percorso, teletrasporto senza errore, turbine, veste magica, visione del vero, visione falsa, volare.

Incantesimi da mago al giorno: (Livelli 0-17): 4/9/8/8/8/7/7/7/7/3/3/3/3/2/2/2/2/2; CD base = 29 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Odino porta *Gungnir*, una *lancia corta della distanza del tocco fantasma sacra affilata ritornante del ferimento+5* creata dai nani. Ha un incremento di gittata di 24 metri dovuto alla forza e all'abilità di Odino, e agli incantamenti di distanza migliorata della lancia.

Draupnir, in confronto, è quasi irrilevante. Un anello d'oro forgiato dai nani del valore di 1 milione di mo, *Draupnir* stilla otto anelli di eguale valore ogni nono giorno.

Hlidskjalf è il Sommo Scranno di Odino in Asgard. Quando siede su di esso, Odino riceve un bonus cognitivo di +30 a tutte le prove di Scrutare, e può utilizzare gli incantesimi di divinazione senza preoccuparsi della distanza o delle differenze planari.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Odino ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, per i danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Odino può sentire, toccare e odorare a una distanza di 30,4 chilometri e vedere a una distanza di 60 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 30,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 19 ore.

Sensi dell'area di influenza: Odino percepisce qualsiasi uso della magia (lanciare incantesimi, utilizzare un oggetto, utilizzare una capacità magica, o creare un oggetto magico), scoperta, trascrizione o condivisione di qualsiasi incantesimo o nozione di conoscenza arcana, e qualsiasi combattimento tra gruppi e qualsiasi evento che coinvolga uno degli Aesir nel momento in cui si verifica e per diciannove settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Odino può utilizzare qualsiasi abilità Conoscenze, anche quelle in cui non ha gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Odino può creare qualsiasi oggetto magico.

Freke e Gere (lupi di Odino)

Odino ha due lupi, Freke e Gere. Dal momento che Odino vive nutrendosi solo di idromele, getta la carne che trova sulla sua tavola nel Valhalla ai suoi lupi. Quando vengono incontrati, Freke e Gere sono sempre insieme.

Freke e Gere, lupi leggendari di Odino: GS 7; animale Medio; DV 14d8+70 (182 pf); Iniz +4; Vel 18 m; CA 24 (contatto 19, alla sprovvista 15); Att +17 mischia (2d6+10, morso); AS Sbilanciare; QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +3; For 24, Des 28, Cos 20, Int 2, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +4*, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +10; Arma Preferita (morso).

Sbilanciare (Str): Un lupo leggendario che colpisce con un attacco col morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupo leggendario.

Abilità: Un lupo leggendario riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Osservare, e un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando segue tracce sfruttando l'olfatto acuto.

Hugin e Munin (corvi di Odino)

Odino invia Hugin ("Pensiero") e Munin ("Memoria") ogni giorno perché gli rechino notizie dei mondi di Asgard. Nella cosmologia asgardiana, un mortale non sapeva mai se il corvo che lo stava osservando era Hugin o Munin.

Hugin e Munin, corvi leggendari di Odino: GS 6; animale Piccolo; DV 12d8+36 (132 pf); Iniz +8; Vel 3 m, volare 30 m (normale); CA 23 (contatto 21, alla sprovvista 15); Att +17 mischia (1d6+2, 2 artigli), +10 mischia (1d8+1, morso); AL N; TS Temp +11, Rifl +18, Vol +7; For 14, Des 30, Cos 16, Int 2, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Osservare +12; Arma Preferita (artigli), Arma Preferita (morso).

Sleipnir (destriero a otto zampe di Odino)

Durante la guerra con i Vanir il muro che proteggeva Asgard venne raso al suolo. Un costruttore si avvicinò agli Aesir e offrì di ricostruirlo se gli avessero concesso Freya come moglie, e il sole e la luna come sue proprietà. Odino e i suoi seguaci Aesir accettarono, a patto che riuscisse a ricostruire il muro in sei mesi. Essi non credevano che qualcuno potesse ricostruirlo così velocemente, e quindi pensavano che Freya, il sole e la luna fossero al sicuro. Il costruttore possedeva uno stallone, Svadilfari, che poteva trascinare pietre sorprendentemente grandi, e grazie ad esso il costruttore riuscì a edificare il muro con notevole velocità. Con solo tre giorni rimasti, gli dei dissero a Loki di risolvere il problema. Loki si camuffò da giumenta e distrasse lo stallone per tutta la notte. Il costruttore fu preda di un'ira violenta e il suo camuffamento si dissolse, rivelandosi un gigante. Thor si occupò del gigante con facilità, e in seguito Loki diede la nascita al cavallo magico Sleipnir.

Sleipnir, cavallo leggendario di Odino: GS 8; animale Grande; DV 18d8+144 (288 pf); Iniz +2; Vel 24 m, volare 30 m (buona); CA 19 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +22 mischia (2d6+9, 4 zoccoli), +20 mischia (1d6+4, morso); QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +20, Rifl +13, Vol +8; For 28, Des 14, Cos 26, Int 2, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Osservare +8; Multiattacco.

Illus. di R. Sardinha

AEGIR

Dio degli Oceani
Divinità Intermedia
Simbolo: Impetuose onde dell'oceano
Piano di residenza: Midgard
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Mari, tempeste
Seguaci: Marinai, chiunque viaggi per mare
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Acqua, Distruzione, Forza, Male, Morte
Arma preferita: Randello grande

Aegir e sua moglie, Ran, si mantengono in disparte dagli Aesir e dai Vanir. Invece di vivere su Asgard, risiedono su Midgard, in fondo all'oceano. Il reame di Aegir sono le profondità oceaniche lontane dalla terraferma, dove la navigazione e la pesca sono difficili e pericolose. Ha l'aspetto di un uomo fiero con una lunga barba grigia e le dita artigliate. Compare sulla superficie del mare per distruggere le navi che non gli offrono dei sacrifici, anche se è ben conosciuto per l'abbondanza dei banchetti che organizza per i suoi compagni dei. Ran, sua moglie e sua pari in importanza, trascina gli uomini che annegano nella sua sala in fondo al mare. Ella assume responsabilità simili a quelle di Freya e Hel al riguardo, dal momento che gli annegati non vanno nel Valhalla, nel Sessrumnir o nel mondo dei morti. Aegir e Ran hanno nove figlie, ognuna delle quali rappresenta un diverso tipo di onda dell'oceano.

Illus. di D. Cramer & L. Grant-West

Dogma

I culti di Aegir prosperano nei porti di mare. I cultisti non tentano di inserirsi o di fare amicizie. Insegnano a quanti sperano in un viaggio sicuro attraverso i mari che devono soddisfare Aegir. I membri dei culti tendono ad essere equipaggi di vascelli commerciali o da pesca che navigano lontano dalle coste. La loro appartenenza al culto non riflette la condivisione di una preferenza per il male, ma piuttosto una salutare paura di Aegir.

Clero e templi

I chierici di Aegir sono pochi di numero e conosciuti per la loro crudeltà. Fortunatamente, riservano questa crudeltà per quanti falliscono nell'onorare Aegir in modo appropriato. Alcune dicerie suggeriscono che abbiano bruciato le navi i cui capitani si vantavano di aver solcato le profondità marine senza aver prima reso onore al dio tempestoso.

I templi di Aegir sono fortificati in modo evidente contro le opere dei mortali e contro gli elementi della natura. I cittadini e i viaggiatori possono trovare riparo dalle onde e dagli allagamenti delle maree in un tempio dedicato ad Aegir, purché offrano il giusto rispetto (e denaro). Nonostante le offerte, raramente i templi di Aegir sono ricchi. Nel tentativo di emulare il loro dio, ospitano con regolarità banchetti per le loro comunità. I templi comprendono cucine, dispense, stanze di preghiera e armerie tipiche dei templi asgardiani.

I visitatori ai templi di Aegir ricevono un freddo benvenuto. Quanti organizzano un viaggio per mare facendo numerose offerte scoprono che i chierici possono essere persone gioviali che amano il cibo, la birra e gli scherzi come tutti gli altri. Quanti invece non fanno alcuna offerta scoprono che i chierici possono essere molto minacciosi. Tuttavia, chiunque è benvenuto in un giorno di festa.

AEGIR

Guerriero 20/Chierico 20
Esterno Medio
Grado divino: 11
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d10+220 (Grr) più 20d8+220 (Chr) (1.180 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, nuotare 30 m
CA: 61 (+8 Des, +11 divina, +24 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Randello grande tonante del ferimento+5* +74/+69/+64/+59 mischia; oppure incantesimo +68 di contatto in mischia o +59 di contatto a distanza.
Danni: *Randello grande tonante del ferimento+5* 1d10+32/19-20 o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 19 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 46/+4, resistenza al fuoco 31, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 17,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 43, aura divina (330 m, CD 29).
Tiri salvezza: Temp +54, Rifl +53, Vol +53.
Caratteristiche: For 44, Des 26, Cos 32, Int 26, Sag 27, Car 26.
Abilità*: Artigianato (lavorare metalli) +61, Artigianato (lavorare pietre) +61, Ascoltare +49, Concentrazione +59, Conoscenze delle Terre Selvagge +51, Conoscenze (arcane) +55, Conoscenze (dei piani) +49, Conoscenze (natura) +49, Conoscenze (religioni) +55, Diplomazia +59, Guarire +55, Intimidire +53, Osservare +49, Raggirare +49, Saltare +58, Sapienza Magica +55, Scalare +58, Scrutare +51. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca,

Critico Migliorato (randello grande), Critico Poderoso (randello grande), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Potere Divino, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (randello grande), Spinta Migliorata, Vendetta Divina, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 m, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Controllare Creature (creature del mare), Dominio Extra (Distruzione), Dominio Extra (Morte), Mano della Morte, Mente della Bestia, Padronanza Divina dell'Acqua, Parlare con le Creature (creature del mare), Potere della Natura, Richiamare Creature (creature del mare), Tempesta Divina, Trasformazione, Vita e Morte.

Poteri di dominio: *Tocco della morte* (tirare 20d6; se il soggetto toccato non ha almeno altrettanti pf, muore) 11 volte al giorno; punizione (+4 al bonus di attacco e +20 ai danni per l'attacco di un'arma) 11 volte al giorno; lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +20 alla For per 1 round) 11 volte al giorno; scacciare o distruggere creature del fuoco, o intimorire o comandare creature dell'acqua 11 volte al giorno.

Capacità magiche: Aegir utilizza queste capacità come un incantatore di 21° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 22° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + livello dell'incantesimo. *Animare morti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cono di freddo, contagio, contrastare elementi, controllare acqua, creare non morti, creare non morti superiori, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri* IX (solo come incantesimo del male), *ferire, forza straordinaria, foschia occultante, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, implosione, incuti paura, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, interdizione alla morte, lamento della banshee, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, nebbia acida, nube di nebbia, orrido avvizzimento, pelle di pietra, protezione dal bene, pugno serrato di Bigby, respirare sott'acqua, rintocco di morte, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'acqua), *tempesta di ghiaccio, terremoto, veste magica.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Aegir ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

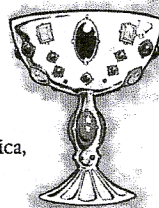
Sensi: Aegir può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 17,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 17,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 11 ore.

Sensi dell'area di influenza: Aegir percepisce qualsiasi cosa che abbia influenza sul mare nell'istante in cui accade e per undici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Aegir può utilizzare Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni) o Conoscenza delle Terre Selvagge come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Aegir può creare qualsiasi oggetto magico legato all'acqua e al mare, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

BALDER

Dio della Bellezza
Divinità Intermedia
Simbolo: Calice d'argento con gemme incastonate
Piano di residenza: Asgard prima della morte, Niflheim dopo
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Bellezza, luce, musica, poesia, rinascita
Seguaci: Bardi, gnomi
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Conoscenza, Guarigione
Arma preferita: Spadone

Il figlio di Odino e Frigga, Balder era il favorito degli dei. Famoso per la sua bellezza, Balder conduceva una vita idilliaca fino a che non venne turbato da sogni inquietanti. Gli dei amavano a tal punto Balder che mandarono Frigga a richiedere un giuramento a tutte le cose, animate e inanimate, che non gli avrebbero fatto alcun male. Essa trascurò il vischio pensando che fosse troppo debole per fare del male a qualcuno. Gli dei si compiacevano dell'invulnerabilità di Balder e si divertivano a tirargli addosso degli oggetti. Loki scoprì la sua debolezza e ingannò Hod, il gemello cieco di Balder, facendogli tirare un dardo affilato di vischio contro Balder, guidando la mano di Hod in modo da mirare al cuore del fratello.

Il dardo uccise il dio della bellezza, e Frigga suggerì che qualcuno viaggiasse nel mondo dei morti per riscattare suo figlio. Hermod, il messaggero degli dei, si offrì volontario per andare. Hel accettò di lasciar andare Balder se tutti su Asgard avessero versato una lacrima per lui (alcuni miti affermano che dovesse piangere l'intero creato). Loki rifiutò di versare una lacrima, e lo spirito di Balder rimase nel mondo dei morti. Quando gli dei posero il suo corpo sulla pira funeraria, sua moglie Nanna si unì al marito tra le fiamme. La profezia affermava che Balder sarebbe ritornato dopo Ragnarok come uno degli dei che avrebbero governato la nuova creazione.

Dogma

Il culto di Balder ha due aspetti. Uno insegna che lo stato mentale ed emotivo raggiunto mentre si creano dei begli oggetti porta l'artista più vicino agli dei. Insegna anche che gli dei meritano rispetto e gratitudine come fonti dell'ispirazione artistica. L'altro aspetto insegna che da una grande tragedia derivano una nuova crescita, una nuova opportunità e una nuova speranza per il futuro. Si concentra sul rinnovamento e sulla rinascita, rammentando ai mortali che anche l'amato e bellissimo Balder ha dovuto soffrire per diventare un dio quando i cicli sono cambiati. Come per altri culti asgardiani, i seguaci di Balder insegnano l'accettazione del fato, ma nel loro caso tentano di accettarlo con un sorriso e una risata.

Clero e templi

Non tutti i chierici di Balder hanno una grande bellezza fisica, ma la possiede un numero sproporzionato di essi. Si vestono in modo semplice ma elegante. Molti sono abili artisti. A quanti cercano conforto dopo una grave perdita viene giustamente consigliato di chiedere l'aiuto di qualcuno al servizio di Balder.

I templi di Balder sono massicce fortificazioni, come la maggior parte dei templi asgardiani. Sono i templi più belli e meglio costruiti del pantheon senza essere sovraccarichi d'oro, troppo lussuosi o eccessivamente decorati. La loro bellezza deriva dall'eleganza e dalla semplicità. Non solo le incisioni e le decorazioni sono piacevoli a vedersi, ma gli stessi edifici sono abilmente costruiti per la loro posizione e per l'inserimento nell'ambiente circostante. I templi di Balder solitamente sorgono in aree con alta concentrazione di gnomi, e i segni della loro abilità artistica sono più che evidenti. Attrezzi, strumenti e armi di legno sono proibiti nei templi di Balder. I templi generalmente contengono una piccola armeria e dei laboratori artigianali o degli studi artistici nei quali i chierici possono ricevere l'ispirazione del dio.

I visitatori ai templi di Balder possono sentirsi oppressi dalla grazia e dall'eleganza, anche se i chierici sono aperti e sorridenti. Quanti cercano conforto lo ricevono con tutta la discrezione che

Illus. di D. Cramer

desiderano. A quanti cercano ispirazione vengono narrate storie o mostrate opere d'arte attinenti al loro peculiare talento. I bardi in particolare sono benvenuti, e molti templi ospitano gli spettacoli di skald famosi.

BALDER

Barbaro 20/ Bardo 20
Esterno Medio
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d6+180 (Brd) più 20d12+180 (Bbr) (1.060 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 76 (+8 Des, +27 naturale, +14 divina, +171 deviazione)
Attacchi: *Spadone dell'anatema* affilato sacro+5* +70/+65/+60/+55 mischia; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza *+72/+67/+62/+57 contro esterni malvagi.
Danni: *Spadone dell'anatema* affilato sacro +5* 2d6+20/15-20 o per incantesimo. *4d6+20/15-20 contro esterni malvagi.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 49/+4 (4/-), resistenza al fuoco 34, resistenza sonora 34, guarigione rapida 34, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, movimento veloce, conoscenze bardiche +28, musica bardica 24 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, infondere coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*) raggio di azione 22,4 km, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 46, aura divina (420 m, CD 41).
Tiri salvezza: Temp +55, Rifl +54, Vol +54.
Caratteristiche: For 31, Des 27, Cos 29, Int 27, Sag 27, Car 44.
Abilità*: Acrobazia +46, Alchimia +44, Artigianato (lavorare metalli) +54, Artigianato (lavorare pietre) +54, Artista della Fuga +49, Ascoltare +44, Camuffare +58, Concentrazione +50, Conoscenza delle Terre Selvagge +44, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (dei piani) +27, Conoscenze (natura) +27, Decifrare Scritture +34, Diplomazia +66, Equilibrio +51, Intimidire +62, Intrattenere +105, Muoversi Silenziosamente +39, Nascondersi +49, Nuotare +46, Orientamento +54, Osservare +44, Percepire Inganni +49, Raccogliere Informazioni +58, Raggirare +58, Saltare +48, Sapienza Magica +49, Scalare +48, Scrutare +44, Utilizzare Oggetti Magici +41, Valutare +44. *Ottiene sempre un 20 alle prove.

Illus. di E. Peterson

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (spadone), Critico Poderoso (spadone), Factotum, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria Superiore, Maestria, Mobilità, Musica Extra, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Abilità Focalizzata Divina (Intrattenere), Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Bardo Divino, Dono della Vita, Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Guarigione Rapida Divina, Intrattenimento Irresistibile (tutte le capacità), Ira Divina, Resistenza all'Energia Incrementata (sonora), Ricordo Divino (ogni persona o cosa di bellezza), Rinvigorimento, Scudo Divino ad Area, Scudo Divino, Trasformazione.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Balder utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, di guarigione e di divinazione, che utilizza come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 41 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, barriera di lame, cerchio di guarigione, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, dissolvi il male, divinazione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *guarigione di massa, guarigione, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, parola sacra, previsione, protezione dal male, punizione sacra, resurrezione pura, rigenerazione, rivela locazioni, scopri il percorso, visione del vero.*

Ira Divina: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Balder è in preda all'ira: CA 71; pf 1.360; attacchi +75/+70/+65/+60 mischia (2d6+25, 15-20, *spadone dell'anatema affilato sacro+5*); QS Resistenza al fuoco 44, resistenza sonora 44, RI 56; TS Temp +60, Vol +59; For 41, Cos 39; Scalare +53, Concentrazione +55, Saltare +53, Nuotare +51. La sua ira può essere utilizzata 14 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a che non è terminata) e al termine Balder non è affaticato.

Incantesimi da bardo conosciuti (4/9/8/8/8/8/7; CD base = 27 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del magico, luce, luci danzanti, prestidigitazione, suono fantasma*; 1°-*armatura magica, charme, cura ferite leggere, ipnosi, ritirata rapida*; 2°-*cecità/sor-*

dità, forza straordinaria, frantumare, grazia felina, immagine speculare; 3°-charme sui mostri, dissolvi magie, intermittenza, modellare suono, velocità; 4°-congedo, conoscenza delle leggende, localizza creatura, modificare memoria, spezzare incantamento; 5°-cerchio di guarigione, dissolvere superiore, immagine persistente, miraggio arcano, sogno; 6°-costrizione/cerca, immagine proiettata, repulsione, velocità di massa.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Balder ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Balder può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 14 ore.

Sensi dell'area di influenza: Balder percepisce qualsiasi cosa coinvolga oggetti di bellezza e discussioni e paragoni di bellezza nell'istante in cui si verifica e quattordici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Balder può utilizzare Artigianato (lavorare metalli), Artigianato (lavorare pietre) o Valutare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può utilizzare Intrattenere come azione gratuita se la CD dell'azione è 39 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Balder può creare strumenti magici e scorte e attrezzi artistici magici, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

FORSETI

Dio della Giustizia, Pacificatore
Divinità Intermedia
Simbolo: Testa di un uomo barbuto
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Giustizia, legge
Seguaci: Paladini, giudici, avvocati, halfling
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Conoscenza, Forza, Protezione
Arma preferita: Spada lunga

Il figlio di Balder e Nanna, Forseti non ha mai detto una bugia. Gli dei fanno appello a Forseti per essere imparziali.

Dogma

Il culto di Forseti crede che l'etica e la moralità abbiano origine dai legislatori e da quanti governano. La vera giustizia può derivare solo dalla capacità di mantenersi imparziali. I suoi seguaci insegnano il valore dei giudici e degli arbitri per la società, e cercano di sviluppare lo stesso imparziale senso di giustizia attraverso gli insegnamenti di Forseti.

Clero e templi

I chierici di Forseti credono nella giustizia, anche se rispettano le tradizioni di vendetta di Asgard. Spesso agiscono come giudici, intermediari e arbitri per le loro comunità. Di solito sono rispettati per il loro talento in questi campi. I chierici sono svelti nel proteggere quanti si trovano coinvolti in dispute, insistendo sul fatto che nessuno è colpevole senza un regolare processo.

I templi di Forseti assomigliano a sale di giustizia e spesso servono come tali. Come altri templi asgardiani, possono anche diventare fortificazioni. Alcuni templi fungono anche da prigioni locali. Comprendono piccole stanze per discussioni e transazioni legali, biblioteche per le leggi locali, e armerie. Sebbene gli halfling preferiscano la neutralità per diverse ragioni, trovano i templi di Forseti confortevoli e accoglienti per la loro mancanza di pregiudizi.

I visitatori ai templi di Forseti li considerano più tranquilli e più parchi di altri templi asgardiani, in modo particolare se la corte è in sessione. Quanti cercano assistenza nel risolvere una disputa possono richiedere un colloquio privato con almeno un membro del clero.

FORSETI

Ranger 20/Chierico 20
Esterno Medio
Grado divino: 13
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d10+160 (Rgr) più 20d8+160 (Chr) (1.000 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 65 (+8 Des, +13 divina, +26 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga vorpal+5* +72/+67/+62/+57 mischia; oppure incantesimo +62 di contatto in mischia o +61 di contatto a distanza.
Danni: *Spada lunga vorpal+5* 1d8+31/17-20 o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 11 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 48/+4, resistenza al fuoco 33, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 20,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemici prescelti (giganti +5, goblinoidi +4, draghi +3, aberrazioni +2, non morti +1), RI 45, aura divina (390 m, CD 31).
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +55, Vol +61.
Caratteristiche: For 28, Des 27, Cos 27, Int 31, Sag 43, Car 27.
Abilità*: Addestrare Animali +51, Artigianato (lavorare metalli) +58, Artigianato (lavorare pietre) +58, Ascoltare +56, Cavalcare (cavallo) +55, Cercare +55, Concentrazione +64, Conoscenza delle Terre Selvagge +61, Conoscenze (arcane) +52, Conoscenze (dei piani) +44, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (religioni) +52, Conoscenze (storia) +39, Diplomazia +55, Empatia Animale +46, Guarire +64, Intimidire +46, Muoversi Silenziosamente +46, Nascondersi +37, Nuotare +52, Orientamento +45, Osservare +61, Percepire Inganni +54, Raccogliere Informazioni +24, Saltare +52, Sapienza Magica +60, Scalare +52, Scrutare +55. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Autorità, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Benedizione Divina (Saggezza), Colpo Anatema (giganti), Colpo Distruttivo, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Imporre Cerca, Ispirazione Divina (coraggio), Potere della Verità, Ricordo Divino (controversie legali), Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga), Trasformazione, Vista Nitida.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (soggetto toccato ottiene bonus di resistenza +20 al successivo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 13 volte al giorno; impresa di forza (bonus di potenziamento +20 alla For per 1 round) 13 volte al giorno.

Capacità magiche: Forseti utilizza queste capacità come un incantatore di 23° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 24° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 31 + livello dell'incantesimo. *Campo anti-magia, chiaroudienza/chiaroveggenza, conoscenza delle leggende, contrastare elementi, divinazione, forza straordinaria, giusto potere, immunità agli incantesimi, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete,*

Illus. di D. Cramer

mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, pelle di pietra, previsione, protezione dagli elementi, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, rivela locazioni, santuario, scopri il percorso, scudo su altri, sfera prismatica, veste magica, visione del vero, vuoto mentale.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 7/7/7/7; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Forseti ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Forseti può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 20,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 20,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 13 ore.

Sensi dell'area di influenza: Forseti percepisce tutti gli eventi che coinvolgono dispute legali nell'istante in cui si verificano e per tredici settimane nel passato.

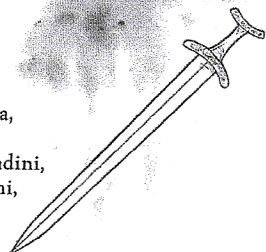
Azioni automatiche: Forseti può utilizzare Orientamento o Cercare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Forseti può creare armi e armature magiche e oggetti di divinazione collegati alle emozioni o ai pensieri degli esseri viventi, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

Illus. di E. Peterson & D. Cramer

FREY

Dio della Luce Solare e degli Elfi
Divinità Maggiore
Simbolo: Spadone blu ghiaccio
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Agricoltura, fertilità, raccolto, sole
Seguaci: Druidi, ranger, contadini, mariti e mogli, elfi, gnomi, mezzelfi
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Aria, Bene, Sole, Vegetale
Arma preferita: Spadone

Figlio di Njord e marito della gigantessa Gerd, Frey è il dio capo dell'agricoltura. Le armi sono completamente bandite nei suoi templi, e lo spargimento di sangue in luoghi a lui consacrati è proibito. Nonostante questa pacifica area di influenza, il destino di Frey è di combattere contro Surtur a Ragnarok con le sue mani nude, avendo dato la sua spada magica forgiata dai nani al suo uomo-scudo Skirnir (se un DM utilizza come ambientazione di una campagna un periodo precedente nel ciclo asgardiano, Frey potrebbe ancora avere la sua spada).

Dogma

Il culto di Frey si occupa degli affari quotidiani di quanti vivono in campagna. I chierici lavorano nei campi e nelle foreste insieme ai fedeli, fornendo un bell'esempio di buona amministrazione. Dispensano gratuitamente i loro consigli quando viene loro richiesto, ma guardano con favore quanti imparano dal loro esempio più che dalle loro parole. Frey si aspetta che i suoi seguaci imparino dal clero e pratichino un uso efficiente della terra disponibile. Disprezza gli sprechi e insegna ai suoi seguaci a rispettare e gioire della generosità della terra.

Clero e templi

I chierici di Frey raramente indossano armature o trasportano armi quando non siano impegnati attivamente in avventure, anche se sono rapidi nell'impugnare le armi e indossare le armature contro quanti minacciano di depredare la terra. Quando vengono incontrati nei campi, solo i loro simboli sacri permettono di distinguerli dagli altri contadini. Le comunità con forti legami con Frey spesso hanno grandi popolazioni elfiche o si trovano vicino a foreste contenenti villaggi elfici.

I templi di Frey sono rari nelle aree urbane. Quanti lo cercano sono giustamente consigliati di recarsi nelle zone rurali tra i contadini e gli allevatori che lo venerano in modo particolare. Le ampie sale di legno di solito contengono una torre di guardia sia per sorvegliare i campi che per osservare il tempo atmosferico. Attorno alle sale si trovano stalle per i cavalli, armerie (dal momento che le armi non sono permesse all'interno del tempio), granai, magazzini per le sementi e molti piccoli orti rigogliosi. I templi di Frey spesso allevano i migliori cavalli della regione.

I visitatori ai templi di Frey ricevono un'accoglienza amichevole, con un sincero calore riservato ai seguaci dei popoli silvani, dei folletti e degli elfi. Quanti giungono con notizie di minacce perpetrate nei confronti della terra o degli elfi locali ricevono la più totale attenzione da parte del clero. I ranger e i druidi buoni possono contare su un posto per dormire e un pasto gratuito in qualsiasi tempio di Frey.

FREY

Ranger 20/Chierico 20
Esterno Medio (Elfo)
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d10+200 (Rgr) più 20d8+200 (Chr) (1.120 pf)
Iniziativa: +22, sempre per primo (+18 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 86 (+18 Des, +18 divina, +31 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: Colpo senz'armi +76/+71/+66/+61 mischia; oppure incantesimo +66 di contatto in mischia o +76 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: Colpo senz'armi 1d3+8 mischia; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (senz'armi 11 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 16 volte al giorno.
Qualità speciali: Tratti elfici, immunità divine, riduzione del danno 71/+5, resistenza al fuoco 38, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare

direttamente a tutti gli esseri entro 28,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemico prescelto (giganti +5, goblinoidi +4, draghi +3, aberrazioni +2, non morti +1), RI 50, aura divina (28,8 km, CD 37).

Tiri salvezza*: Temp +60, Rifl +70, Vol +59. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.

Caratteristiche: For 27, Des 46, Cos 30, Int 28, Sag 28, Car 29.

Abilità*: Addestrare Animali +54, Artigianato (lavorare metalli) +59, Artigianato (lavorare pietre) +59, Ascoltare +59, Cavalcare (cavallo) +68, Cercare +52, Concentrazione +60, Conoscenza delle Terre Selvagge +55, Conoscenze (arcane) +54, Conoscenze (dei piani) +49, Conoscenze (natura) +54, Conoscenze (religioni) +54, Diplomazia +56, Empatia Animale +50, Guarire +59, Intimidire +43, Muoversi Silenziosamente +63, Nascondersi +63, Nuotare +53, Orientamento +54, Osservare +59, Percepire Inganni +44, Saltare +53, Sapienza Magica +55, Scalare +53, Scrutare +49, Utilizzare Corde +64. *Ottiene sempre un 20 alle prove.

Talenti: Arma Preferita (colpo senz'armi), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (stocco), Deviare Frecce, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti.

Tratti elfici: Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare; ha diritto a una prova di Cercare quando in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse espressamente cercando.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Benedizione Divina (Destrezza), Celerità Divina, Colpo Anatema (giganti), Comandare Vegetali, Controllare Creature (elfi), Dominio Extra (Aria), Dono della Vita, Ferire Nemico, Iniziativa Suprema, Metamagia Automatica (incantesimi da chierico rapidi), Parlare con le Creature (vegetali), Potere della Natura, Radiosità Divina, Riduzione del Danno Incrementata, Schivare Divino, Scudo Divino, Trasformazione Pura, Trasformazione, Vita e Morte di Massa, Vita e Morte.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature della terra, o intimorire o comandare creature dell'aria; lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1 18 volte al giorno; intimorire o comandare creature vegetali 18 volte al giorno; scacciare superiore 18 volte al giorno.

Capacità magiche: Frey utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, camminare nell'aria, catena di fulmini, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, comandare vegetali, contrastare elementi, controllare tempo atmosferico, controllare vegetali, controllare venti, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvi il male, esplosione solare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forma gassosa, foschia occultante, intralciare, luce incandescente, muro di spine, muro di vento, parola sacra, pelle coriacea, protezione dal male, punizione sacra, respingere legno, riscaldare il metallo, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria), *scudo di fuoco, semi di fuoco, sfera prismatica, trasforma bastone, turbine.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 6/5/5/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Frey possiede *Skidbladnir*, una barca di fattura nanica in grado di contenere tutti gli Aesir che può navigare fino a una velocità di 160 chilometri all'ora attraverso terra, mare o cielo, e che si può piegare per stare nella tasca di Frey. Un tempo Frey portava una *spada lunga danzante difensiva con tocco fantasma affilata+5*, ma ha donato la spada al suo uomo-scudo Skirnir, come ricompensa per aver organizzato il matrimonio di Frey con la gigantessa Gerd.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Frey può vedere (sfruttando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Frey percepisce qualsiasi cosa che abbia influenza sulla vita dei vegetali (terra, mare, aria) e sul benessere, le arti, l'artigianato, il lancio degli incantesimi e l'arte della guerra degli elfi nell'istante in cui si verifica e diciotto settimane nel passato e nel futuro.

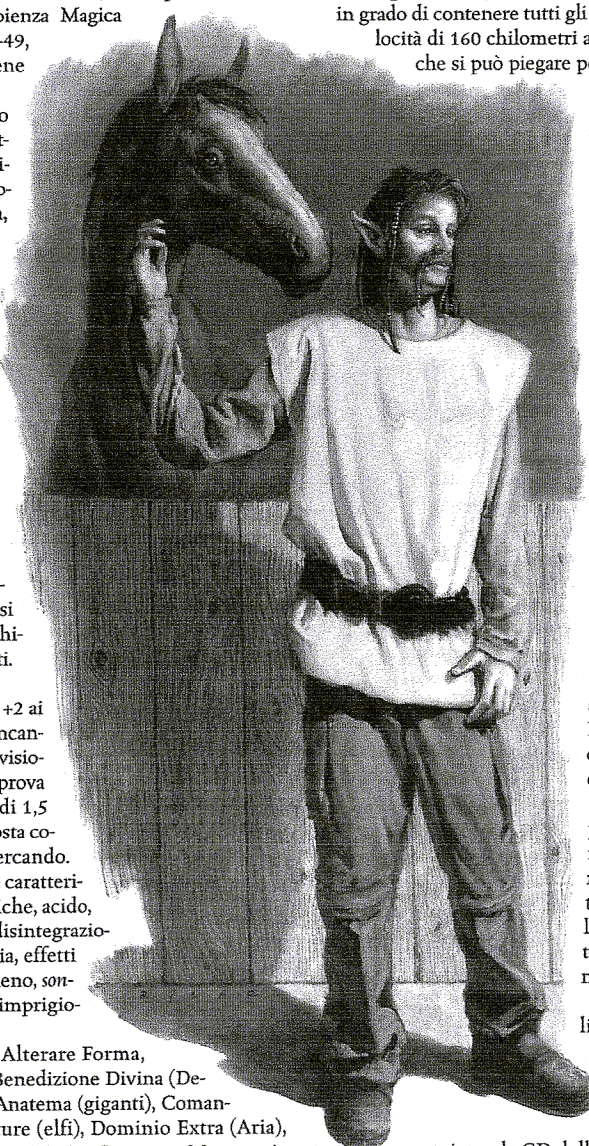
Azioni automatiche: Frey può utilizzare Artigianato (lavorare metalli), Artigianato (lavorare pietre), Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura), Conoscenze (dei piani) o Conoscenze (religioni), come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Frey può creare qualsiasi oggetto magico che sia in relazione con il comando o il controllo dei vegetali.

Blodug-Hofi, cavallo leggendario di Frey: GS 8; animale Grande; DV 18d8+144 (288 pf); Iniz +2; Vel 24 m, volare 30 m (buona); CA 19 (contatto 11, alla sprovvista 17); Att +22 mischia (2d6+9, 2 zoccoli), +17 mischia (1d6+4, morso); QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +20, Rifl +13, Vol +8; For 28, Des 14, Cos 26, Int 2, Sag 14, Car 10.

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8.

Illus. di D. Riche

Illus. di D. Richè & D. Cramer

Gullin-Bursti (Setole Dorate), cinghiale di Frey: GS 8; animale Enorme; DV 21d8+105 (273 pf); Iniz -1; Vel 24 m, volare 30 m (buona); CA 17 (contatto 7, colto alla sprovvista 17); Att +25 mischia (1d8+12, morso); AS Ferocia; QS Luce, olfatto acuto; AL N; TS Temp +17, Rifl +11, Vol +8; For 35, Des 8, Cos 21, Int 2, Sag 13, Car 8.

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8.

Ferocia (Str): Continua a combattere senza penalità anche quando incapacitato o morente.

Luce (Sop): Le setole del cinghiale diffondono una luce equivalente a quella di una torcia.

Skirnir, uomo-scudo di Frey: Quasi-divinità (grado divino 0) Pal20; umanoide Medio; DV 20d10+120; pf 320; Iniz +4; Vel 36 m; CA 32 (contatto 12, alla sprovvista 32); Att +34/+29/+24/+19 mischia (1d8+17/15-20, *spada di Frey*), +25 mischia (1d8, *scudo grande animato da sfondamento*); AS Punire il male (+2 ai tiri per colpire e +20 ai danni), scacciare non morti 5 volte al giorno; QS Aura di coraggio, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, *imposizione delle mani* (40 pf al giorno), *rimuovere malattie* 6 volte alla settimana, tratti da quasi-divinità; AL LB; TS Temp +23, Rifl +11, Vol +13; For 26, Des 10, Cos 22, Int 8, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +22, Cavalcare (cavallo) +20, Concentrazione +16, Conoscenze (religioni) +9, Diplomazia +22, Guarire +22, Saltare +2; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spaccare l'Arma Potenziato.

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo e acido; resistenza al fuoco 20, riduzione del danno 35/+4, RI 32; immortale.

Incantesimi da paladino al giorno: 4/4/3/3; CD base = 12 + livello dell'incantesimo.

Proprietà tipiche: Armatura completa con tocco fantasma dell'invulnerabilità+4, scudo grande di metallo animato da sfondamento+5, spada magica di Frey, stivali molleggiati, mantello della resistenza+5.

FREYA

Dea dell'Amore e della Fertilità
Divinità Intermedia
Simbolo: Falcone
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Fertilità, amore, magia, vanità
Seguaci: Bardi, stregoni, maghi, amanti, mariti e mogli, elfi, gnomi, mezzelfi
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Aria, Bene, Charme, Magia
Arma preferita: Spada lunga

Freya è la divinità dell'amore erotico e sensuale, esperta nella pratica della magia. Alcuni miti affermano che abbia insegnato agli Aesir l'arte della stregoneria propria dei Vanir. Freya è la figlia di Njord e la sorella gemella di Frey. Ama la poesia romantica ed è considerata la più magnanima delle dee. Freya piange lacrime d'oro quando suo marito Odur si allontana nei suoi viaggi. Essa possiede la Collana dei Brising, talvolta chiamata Brisingamen, un gioiello straordinariamente bello e prezioso creato dai nani. Si reca in battaglia su un cocchio trainato da leoni gemelli. La metà di quanti sono uccisi in battaglia e tutte le donne che muoiono in questo modo, giungono alla sala di Freya, Sessrumnir.

Dogma

I culti di Freya tendono ad essere esuberanti e appassionati. Qualsiasi cosa facciano, la fanno con entusiasmo. Uno dei più eterogenei culti asgardiani dal punto di vista razziale e culturale, trova la bellezza nella magia e viceversa. L'aspetto fisico è irrilevante per quanti cercano l'iniziazione. Invece, devono dimostrare il genere di ardore promosso dal culto.

Clero e templi

I chierici di Freya venerano il suo ruolo come divinità combattente. Praticano attivamente le arti della guerra, incluse le arti arcane. Molti dei chierici sono stregoni o maghi oltre ad essere dei sacerdoti.

I templi di Freya sono decorati in modo lascivo con l'oro che è il suo dono al mondo. Le porte sono rivolte al tramonto, dal momento che Odur ritorna da sua moglie al tramonto. I templi comprendono aree di esposizione pesantemente protette in cui giacciono sontuosi gioielli quali offerte a Freya. Comprendono anche armerie, biblioteche arcane, aree di addestramento e laboratori arcani.

I visitatori ai templi di Freya vengono salutati dagli entusiasti membri della comunità o del clero. Il caldo benvenuto si dissolve velocemente senza un'offerta di gioielli o un'onesta espressione della passione apprezzata dalla loro divinità. Le offerte di conoscenze magiche, oggetti o canzoni sono accolte con lo stesso calore dei gioielli.

FREYA

Guerriera 20/Stregona 20
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d10+160 (Grr) più 20d4+160 (Str) (920 pf)
Iniziativa: +16 (+12 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, volare 60 m (perfetta)
CA: 82 (+12 Des, +15 divina, +28 naturale, +17 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga danzante accumula incantesimi+5* +69/+64/+59/+54 mischia; oppure incantesimo +63 di contatto in mischia o +67 di contatto a distanza.
Danni: *Spada lunga danzante accumula incantesimi+5* 1d8+19/17-20, o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Tratti elfici, immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (gatti), RI 47, aura divina (450 m, CD 42).
Tiri salvezza: Temp +55, Rifl +59, Vol +55.
Caratteristiche: For 27, Des 34, Cos 26, Int 27, Sag 27, Car 44.
Abilità*: Addestrare Animali +59, Alchimia +50, Artigianato (lavorare metalli) +55, Artigianato (lavorare pietre) +55, Ascoltare +27, Cavalcare (cavallo) +56, Cercare +47, Comunicazione Segreta +47, Concentrazione +50, Conoscenze (arcane) +50, Conoscenze (dei piani) +45, Conoscenze (natura) +45, Conoscenze (religioni) +45, Diplomazia +58, Intimidire +54,

Nascondersi +30, Nuotare +50, Osservare +49, Percepire Inganni +45, Raccogliere Informazioni +54, Raggirare +39, Saltare +50, Sapienza Magica +51, Scalare +50, Scrutare +46, Valutare +45. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (stocco), Critico Migliorato (spada lunga), Critico Poderoso (spada lunga), Disarmare Migliorato, Escludere Materiali, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Estesi, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Travolgere.

Tratti elfici: Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare; ha diritto a una prova di Cercare quando in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse espressamente cercando.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Celerità Divina, Controincantesimo Istantaneo, Controllare Creature (qualsiasi creatura che possa lanciare un incantesimo o usare una capacità magica), Dominio Extra (Charme), Esplosione Divina, Esplosione Divina di Massa, Incantatore Divino, Ispirazione Divina (amore e desiderio), Metamagia Automatica (incantesimi da stregone rapidi), Movimento Istantaneo, Schivare Divino, Scudo Divino, Scudo Divino ad Area, Trasformazione, Vedere Magia.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature della terra, o intimorire o comandare creature dell'aria 20 volte al giorno; aumentare Car di +4 per 1 minuto 15 volte al giorno; lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; utilizzare oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come Str20.

Capacità magiche: Freya utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 42 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura imperscrutabile di Nystul, aura sacra, barriera di lame, calmare emozioni, camminare nell'aria, campo anti-magia, catena di fulmini, cerchio magico contro il male, charme, charme sui mostri, controllare tempo atmosferico, controllare venti, costrizione/cerca, demenza, disgiunzione di Mordenkainen, dissolvi il male, dissolvi magie, dominare mostri, emozione, esigere, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forma gassosa, foschia occultante, identificare, infondere capacità magiche, muro di vento, parola sacra, protezione dagli incantesimi, protezione dal male, punizione sacra, resistenza agli incantesimi, riflettere incantesimo, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria), *suggestione, turbine.*

Incantesimi da stregone conosciuti (Livelli 0-17; 6/11/10/10/10/10/9/9/9/9/3/3/3/3/2/2/2/2; CD base = 29 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, resistenza sigillo arcano*; 1°-*armatura magica, charme, protezione dal caos, ritirata rapida, saltare*; 2°-*cecità/sordità, forza straordinaria, grazia felina serratura arcana, sfocatura*; 3°-*dissolvi magie, forma gassosa, palla di fuoco, volare*; 4°-*charme sui mostri, confusione, paura scagliare maledizione*; 5°-*contattare altri piani, dominare persone, muro di ferro, sogno*; 6°-*carne in pietra, catena di fulmini, controllare tempo atmosferico*; 7°-*inversione della gravità, spada di Mordenkainen, transizione eterea*; 8°-*clone, esigere, forma eterea*; 9°-*cerchio di teletrasporto, desiderio, dominare mostri.*

Proprietà: Il *mantello delle piume* di Freya permette di volare (come per l'incantesimo *volare*) a volontà con manovrabilità perfetta. Inoltre, permette a Freya di trasformarsi in un falcone (utilizzare le statistiche per un'aquila celestiale) a volontà.
Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 0,45 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Freya ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Freya considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Freya può vedere (sfruttando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Freya percepisce qualsiasi cosa che coinvolga il romanticismo e la passione romantica e quando qualcuno crea un oggetto di un valore superiore alle 10.000 mo nell'istante in cui si verifica e per 15 settimane nel passato.

Azioni automatiche: Freya può utilizzare Valutare, Conoscenze (arcane) o Sapienza Magica come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Freya può creare qualsiasi oggetto magico, armatura magica od oggetto meraviglioso utilizzabile da guerrieri, stregoni o maghi, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

FRIGGA

Dea dell'Atmosfera, Regina degli Dei
Divinità Maggiore
Simbolo: Grande gatto
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Nascita, fertilità, amore
Seguaci: Druidi, amanti, divinatori, mariti e mogli, halfling
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NB, NM
Domini: Animale, Aria, Comunità, Conoscenza
Arma preferita: Le armi naturali degli animali di cui assume la forma

Una delle numerose mogli di Odino, Frigga si occupa principalmente della famiglia e dell'amore coniugale. È una donna nobile, clemente e generosa spesso invocata durante il parto e da quanti desiderano concepire. Il suo tentativo di proteggere Balder fu una delle poche volte in cui abbia agito per modificare il futuro che aveva percepito. Ha tre servitrici di nome Snotra ("Saggezza"), Syn ("Diniego") e Vor (così saggia che nulla le può essere nascosto).

Dogma

Il culto di Frigga si focalizza sulla nascita e il rinnovamento. I suoi seguaci comprendono allevatori, contadini e coppie sposate che crescono o concepiscono bambini. Sono parimenti a loro agio nelle case famigliari e nei campi. Il culto insegna ai suoi seguaci a prestare attenzione ai segni e ai presagi che li circondano al fine di prepararsi per il futuro. Accettare il proprio fato non significa che i seguaci attendono passivamente che gli eventi li travolgano.

Clero e templi

I chierici di Frigga sono persone semplici radicate nella realtà della vita quotidiana. Comprendono le responsabilità di nutrire una famiglia e gli oneri legati alla nascita. Lavorano per dare assistenza e sostegno ai fedeli, e per confortarli quando necessario. I chierici spesso svolgono una duplice mansione come levatrici locali sia per le persone che per il bestiame. Se gli animali selvatici sono malati o feriti, i chierici di Frigga viaggiano nei territori selvaggi alla ri-

cerca della fonte di tale squilibrio, al fine di eliminarla.

I templi di Frigga sono forti e difendibili come gli altri templi asgardiani, ma tendono ad essere più semplici e più piccoli. Contengono collezioni di strumenti per lo scrutamento, stanze private in cui i chierici e i fedeli possono consultarsi, e piccoli negozi di prodotti curativi. Quanti si trovano in aree rurali possono avere ospedali per animali selvatici. Le comunità di halfling stanziali possono avere il loro tempio, o possono condividerne uno con le comunità vicine.

I visitatori ai templi di Frigga trovano il conforto di un luogo caldo e asciutto in cui riposare. Quanti sono realmente bisognosi trovano che la generosità e la cortesia dei chierici sono limitate solo dal desiderio di vedere che il supplicante diventa autosufficiente.

FRIGGA

Chierica 20/Maga 20
Esterno Medio
Grado divino: 17
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d8+160 (Chr) più 20d4+160 (Mag) (880 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, volare 60 m (perfetta)
CA: 75 (+9 Des, +17 divina, +30 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: Arma naturale (dalla forma animale) +65/+60/+55/+40 mischia; oppure incantesimo +65 di contatto in mischia o +66 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: Arma naturale per forma animale +8 o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 16 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 52/+4, resistenza al fuoco 37, resistenza sonora 37, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 27,2 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (gatti), RI 49, aura divina (27,2 km, CD 36).
Tiri salvezza: Temp +57, Rifl +58, Vol +66. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 27, Des 28, Cos 27, Int 32, Sag 44, Car 29.
Abilità*: Addestrare Animali +58, Alchimia +57, Artigianato (lavorare metalli) +62, Artigianato (lavorare pietre) +62, Ascoltare +60, Cavalcare (cavallo) +54, Cercare +52, Comunicazione Segreta +46, Concentrazione +59, Conoscenza delle Terre Selvagge +50, Conoscenze (arcane) +62, Conoscenze (dei piani) +57, Conoscenze (natura) +57, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +57, Conoscenze (religioni) +62, Conoscenze (storia) +57, Controllare Forma +66, Diplomazia +65, Empatia Animale +44, Guarire +63, Intimidire +52, Osservare +60, Percepire Inganni +58, Raccogliere Informazioni +50, Raggirare +50, Sapienza Magica +62, Scrutare +62. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Escludere Materiali, Incalzare, Incantesimi Immobili, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Lontano, Incantesimo Persistente, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Multiattacco, Padronanza degli Incantesimi, Potere Divino, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Sostituzione Energetica (sonora), Vendetta Divina.

Illus. di S. Wood

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Crescita di Creature (animali), Dominio Extra (Comunità), Dono della Vita, Ferire Nemico, Incantesimi da Mago Spontanei, Mente della Bestia, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Padronanza Divina dell'Aria, Parlare con le Creature (animali), Potenziamento Sensoriale Extra (olfatto), Potere della Natura, Resistenza all'Energia Incrementata (sonora), Richiamare Creature (animali), Trasformazione, Trasformazione Pura, Vista Nitida, Vita e Morte, Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature della terra, o intimorire o comandare creature dell'aria 17 volte al giorno; utilizzare *amicizia con gli animali* 17 volte al giorno; utilizzare *calmare emozioni* 17 volte al giorno; lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

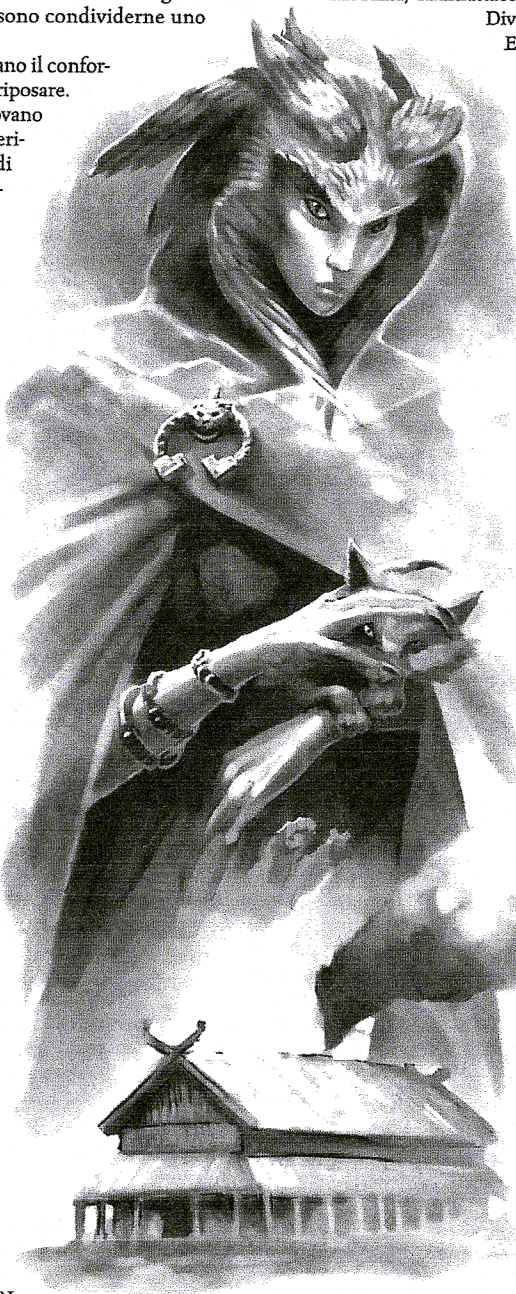
Capacità magiche: Frigga utilizza queste capacità come un incantatore di 27° livello, eccetto per gli incantesimi di divinazione, che utilizza come un incantatore di 28° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 36 + livello dell'incantesimo. *Banchetto degli eroi, benedizione, blocca animali, calmare animali, camminare nell'aria, catena di fulmini, chiaroudienza/chiaroveggenza, comunione con la natura, conoscenza delle leggende, controllare tempo atmosferico, controllare venti, divinazione, dominare animali, forma gassosa, forme animali, foschia occultante, guarigione di massa, guscio anti-vita, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, legame telepatico di Rary, miracolo, muro di vento, piaga strisciante, preghiera, previsione, respingere parassiti, rifugio, rivela locazioni, sciame elementale* (solo aria), *scopri il percorso, scudo su altri, status, trasformazione, turbine, visione del vero.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da mago al giorno: 4/7/7/7/6/6/6/6/5/5; CD base = 21 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Frigga ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclu-

si tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Frigga può vedere, sentire e toccare a una distanza di 27,2 chilometri e odorare a una distanza di 54,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 27,2 chilometri dalla presenza di qualsiasi animale, suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 17 ore.

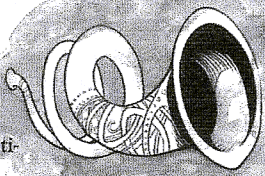
Sensi dell'area di influenza: Frigga percepisce qualsiasi cosa che abbia influenza sul benessere di un animale nell'istante in cui si verifica e diciassette settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Frigga può utilizzare Addestrare Animali, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura), Conoscenze (religioni), Empatia Animale, Guarire, Sapienza Magica o Scrutare come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Frigga può creare qualsiasi armatura leggera o media, arma semplice, arco e oggetto legato alla cura degli animali.

HEIMDALL

Il Dio Festoso, Guardiano di Bifrost, Sentinella di Asgard, Dente Dorato, L'Ariete

Divinità Intermedia
Simbolo: Gjallahorn
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Vigilanza, vista, udito, lealtà
Seguaci: Guerrieri, paladini, sentinelle, guardie, nani
Allineamento dei chierici: LB, LN, NB
Domini: Bene, Legge, Guerra
Arma preferita: Spada lunga

Alcuni miti affermano che Heimdall è il figlio dei giganti, mentre altri sostengono che è allo stesso tempo il figlio di tutte e nove le figlie di Aegir e Ran. Heimdall ha visitato Midgard sotto sembianze umane e ha trascorso una notte in tre case differenti. Ogni casa lo ha trattato in modo diverso ed egli ha maledetto o benedetto i figli di conseguenza. Il risultato sono state le tre classi sociali del mondo di Asgard: servitori o schiavi, contadini liberi e nobili. Il dovere principale di Heimdall è di suonare il suo corno, *Gjallahorn*, e allertare tutti gli dei della venuta di Ragnarok.

Le profezie dicono che nella battaglia finale la nemesi di Heimdall, Loki, ruberà la spada di Heimdall. Nonostante Heimdall sia destinato a uccidere Loki a Ragnarok, il suo fato è di morire subito dopo a causa delle ferite.

Dogma

Il culto di Heimdall suscita l'interesse di quanti si trovano ai margini della loro comunità, rivolti all'esterno e attenti a eventuali minacce. Questo attrae guerrieri di ogni tipo, così come i nobili e gli ufficiali che credono in una forte linea difensiva. Il clero insegna l'autodisciplina, la responsabilità e l'obbedienza all'autorità.

Clero e templi

Molti membri del clero di Heimdall sono guerrieri o ranger oltre ad essere chierici. Sebbene sia raro nelle culture asgardiane, anche i paladini e i monaci possono consacrarsi a Heimdall.

I templi di Heimdall di solito fanno parte delle difese di una comunità e comprendono almeno una torre di guardia. Sono caratterizzati da feritoie come finestre e le loro porte vengono facilmente sbarrate. I patroni dei templi amano banchettare, bere e gozzovigliare come tutti gli abitanti di Asgard, ma tendono a limitarsi ad alcuni momenti della giornata o della notte, e sono attenti ad essere sempre pronti al loro dovere. La maggior parte delle comunità accoglie i templi come un modo per rafforzare le proprie difese e proteggere ancor meglio la popolazione locale.

I visitatori ai templi di Heimdall sono sottoposti a un attento esame da parte dei chierici che tentano di emulare i poteri di percezione del loro dio. Quanti recano informazioni relative alle difese della comunità si ritrovano in "stanze di guerra" piene di mappe e piani difensivi.

HEIMDALL

Ranger 20/Chierico 20
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d10+180 (Rgr) più 20d8+180 (Chr) (1.060 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 69 (+8 Des, +15 divina, +28 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga dell'anatema* affilata legale+5* +76/+71/+66/+61 mischia; oppure incantesimo +66 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza. *+78/+73/+68/+63 contro esterni malvagi.
Danni: *Spada lunga dell'anatema* affilata legale+5* 1d8+36/15-20 o per incantesimo. *2d6 più 1d8+36/15-20 contro esterni malvagi.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 15 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 65/+5, resistenza al fuoco 35 lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemico prescelto (giganti +5, goblinoidi +4, draghi +3, aberrazioni +2, non morti +1), RI 67, aura divina (450 m, CD 33).
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +55, Vol +64.
Caratteristiche: For 32, Des 27, Cos 28, Int 27, Sag 44, Car 27.
Abilità*: Addestrare Animali +48, Artigianato (lavorare metalli) +53, Artigianato (lavorare pietre) +53, Ascoltare +59, Cavalcare (cavallo) +50, Cercare +48, Comunicazione Segreta +38, Concentrazione +54, Conoscenza delle Terre Selvagge +53, Conoscenze (arcane) +48, Conoscenze (dei piani) +35, Conoscenze (natura) +44, Conoscenze (religioni) +48, Diplomazia +52, Empatia Animale +44, Guarire +62, Intimidire +45, Muoversi Silenziosamente +48, Nascondersi +48, Nuotare +51, Orientamento +57, Osservare +59, Percepire Inganni +52, Raccogliere Informazioni +34, Raggirare +43, Saltare +51, Sapienza Magica +48, Scalare +51, Scrutare +39. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (spada lunga), Critico Poderoso (spada lunga), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi da Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Colpi Irresistibili, Colpo Anatema (giganti), Colpo Distruttivo, Ferire Nemico, Ispirazione Divina (coraggio), Potenziamento Sensoriale Extra (udito), Potenziamento Sensoriale Extra (vista), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Riduzione del Danno Incrementata, Senso della Battaglia, Spaccare e Separare, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga), Tempesta Divina, Trasformazione, Vista Nitida.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Heimdall utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene e della legge, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 33 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, arma magica, arma spirituale, aura sacra, barriera di lame, blocca mostri,*

Illus. di D. Cramer

calmare emozioni, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, colpo infuocato, dettame, dissolvi il caos, dissolvi il male, evoca mostri IX (solo come incantesimo del bene o della legge), *ira dell'ordine, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, potere divino, protezione dal caos, protezione dal male, punizione sacra, scudo della legge, veste magica.*

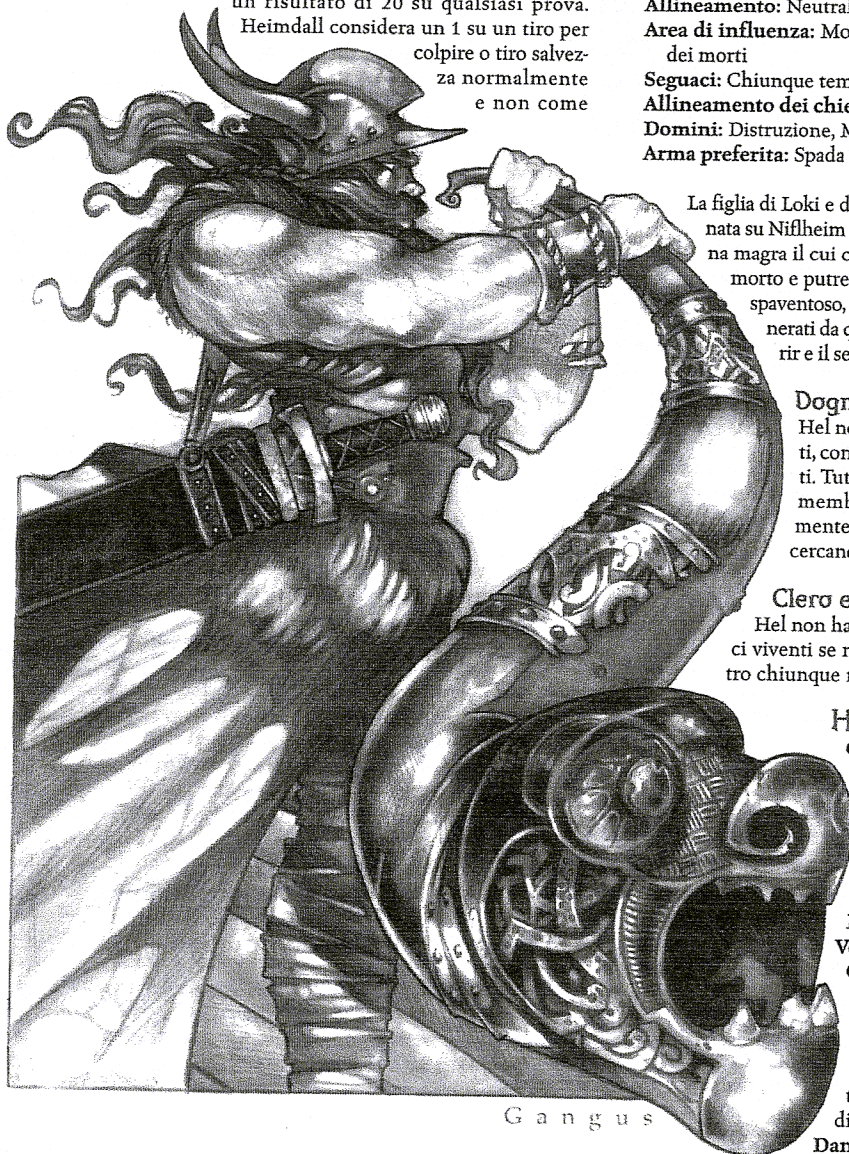
Incantesimi da chierico al giorno: 6/11/10/10/10/10/8/8/8/8; CD base = 27 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 8/7/7/7; CD base = 27 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Quando Heimdall suona il suo corno *Gjallahorn*, tutte le creature viventi hanno la possibilità di sentirlo (Ascoltare CD 5 su Asgard, 10 su Midgard e 15 su Niflheim). Tutti gli Aesir e i Vanir lo sentono automaticamente, indipendentemente dalla loro posizione o da quella del corno. Chiunque non sia Heimdall e tenti di suonare il corno deve effettuare una prova di Intrattenere (CD 40) e una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 40). Anche se questa persona ha successo, tutti gli Aesir e i Vanir hanno la possibilità di notare qualcosa di strano nel suono (Ascoltare CD 5). I mortali che si trovano in un raggio di 1,6 chilometri da *Gjallahorn* quando suona devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 39) o essere storditi per 1d10 minuti. I mortali che falliscono i loro tiri salvezza di 5 o più sono assordati in modo permanente.

Livello dell'incantatore: 25°; *Peso:* 4,5 kg.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Heimdall ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Heimdall considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Heimdall può toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri e vedere e sentire a una distanza di 48 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Heimdall percepisce tutti i tentativi di raggiungere Asgard nell'istante in cui iniziano e per 15 settimane nel passato.

Azioni automatiche: Heimdall può utilizzare Ascoltare, Cercare od Osservare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Heimdall può creare armi, armature e oggetti magici che aumentino la percezione fornendo bonus alle prove di Ascoltare, Cercare od Osservare, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

Illus. di G. Angus & D. Cramer

HEL

Dea della Morte e del Mondo dei Morti
Divinità Intermedia
Simbolo: Il suo volto
Piano di residenza: Niflheim
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Morte, mondo dei morti
Seguaci: Chiunque tema la morte
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Distruzione, Male, Morte
Arma preferita: Spada lunga

La figlia di Loki e della gigantessa Angrboda, Hel è stata confinata su Niflheim dagli dei. Il suo aspetto è quello di una donna magra il cui corpo è grazioso e piacevole da un lato, ma morto e putrescente dall'altro. Nonostante il suo aspetto spaventoso, è la meno mostruosa dei tre figli di Loki generati da questa unione (gli altri due sono il lupo Fenrir e il serpente del mondo, Jormungandr).

Dogma

Hel non insegna un dogma particolare ai viventi, concentrandosi invece sui suoi servitori morti. Tuttavia, ha un culto a lei consacrato. I suoi membri sentono che la società li ha ingiustamente imprigionati, esiliati o ignorati, e spesso cercano vendetta per affronti reali o immaginati.

Clero e templi

Hel non ha un clero organizzato. I suoi pochi seguaci viventi se ne stanno in disparte, complottando contro chiunque ritengano li abbia trattati ingiustamente.

HEL

Chierica 20/Maga 20
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Chr) più 20d4+180 (Mag) (940 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 69 (+8 Des, +15 divina, +28 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga delle malattie sacrilega del ferimento+5* +69/+64/+59/+54 mischia; oppure incantesimo +63 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza.
Danni: *Spada lunga delle malattie sacrilega del*

Gangus

ferimento+5 1d8+17/17-20 più malattia (come per l'incantesimo *contagio*) o per incantesimo.

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, intimorire non morti 19 volte al giorno, presenza terrificante.

Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, guarigione rapida 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (topi), RI 47, aura divina (450 m, CD 33).

Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +55, Vol +60.

Caratteristiche: For 27, Des 27, Cos 29, Int 44, Sag 32, Car 27.

Abilità*: Addestrare Animali +63, Alchimia +82, Artigianato (lavorare metalli) +92, Artigianato (lavorare pietre) +92, Ascoltare +68, Camuffare +53, Cavalcare (cavallo) +47, Cercare +62, Comunicazione Segreta +70, Concentrazione +84, Conoscenze (arcane) +92, Conoscenze (dei piani) +82, Conoscenze (religioni) +92, Decifrare Scritture +52, Diplomazia +81, Intimidire +67, Muoversi Silenziosamente +53, Nascondersi +53, Orientamento +56, Osservare +58, Percepire Inganni +56, Raccogliere Informazioni +63, Raggirare +53, Sapienza Magica +92, Scrutare +92. *Ottiene sempre un 20 alle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada lunga), Escludere Materiali, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Ripetuti, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (Necromanzia), Incantesimo Focalizzato Superiore (Necromanzia), Incantesimo Lontano, Incantesimo Persistente, Iniziativa Migliorata, Maestria, Padronanza degli Incantesimi, Potere Divino, Scacciare Extra, Schivare, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Taglia, Colpo Anatema (esterni buoni), Colpo Distruttivo, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Incantesimi da Mago Spontanei, Incantesimo Focalizzato Divino (Necromanzia), Ispirazione Divina (terrore), Mano della Morte, Metamagia Automatica (incantesimi da mago rapidi), Padronanza Arcana, Padronanza dei Non Morti, Presenza Terrificante (ha effetto quando rivela il lato putrescente del suo volto), Qualità dei Non Morti, Richiamare Creature (non morti), Rinvigorimento, Risucchio di Vita, Vita e Morte.

Poteri di dominio: *Tocco della morte* (tirare 20d6; se il soggetto toccato non ha almeno altrettanti pf, muore) 15 volte al giorno; punizione (+4 al bonus di attacco e +20 ai danni per l'attacco di un'arma) 15 volte al giorno; lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Hel utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 33 + livello dell'incantesimo. *Animare morti, aura sacrilega, blasfemia, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, contagio, creare non morti, creare non morti superiori, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *ferire, frantumare, implosione, incuti paura, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, interdizione alla morte, lamento della banshee, protezione dal bene, rintocco di morte, terremoto.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/9/9/8/8/7/7/6/6; CD base = 21 + livello dell'incantesimo, 36 + livello dell'incantesimo per la Necromanzia.

Incantesimi da mago al giorno: 4/9/8/8/8/8/7/7/7/7; CD base = 27 + livello dell'incantesimo, 42 + livello dell'incantesimo per la Necromanzia.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Hel ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Hel considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Hel può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

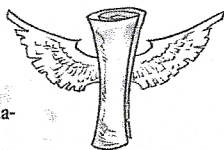
Sensi dell'area di influenza: Hel percepisce automaticamente le morti per malattia, incidente o veleno che coinvolgano una o più persone e gli eventi nei cimiteri nell'istante in cui si verificano e per 15 settimane nel passato.

Azioni automatiche: Hel può utilizzare Alchimia, Intimidire o Percepire Inganni come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Hel può creare oggetti che infliggano danni, abbiano un allineamento malvagio o impongano una penalità a uno o più bersagli, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

Illus. di W. Reynolds

HERMOD

Messaggero degli Dei, Lo Svelto
Semidio
Simbolo: Pergamena alata
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Fortuna, comunicazione, libertà
Seguaci: Bardi, messaggeri, araldi, viaggiatori, elfi, halfling, mezzelfi
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Caos, Fortuna, Viaggio
Arma preferita: Stocco

Oltre ad essere il messaggero degli dei, Hermod scorta le anime dei morti nel mondo dei morti. Quando gli dei ebbero bisogno di qualcuno che intercedesse presso Hel per lo spirito di Balder, Hermod si offrì volontario e Odino gli prestò Sleipnir per il viaggio.

Dogma

Il culto di Hermod si focalizza sulla resistenza e la prestanza fisiche. Ai suoi membri insegna la precisione di tiro, la scherma, la corsa a ostacoli con i cavalli, le corse a piedi di ogni tipo e il nuoto, nella convinzione che queste siano abilità fondamentali per quanti devono consegnare i messaggi.

Clero e templi

I chierici di Hermod raramente rimangono a lungo in un villaggio. Sono spesso avvistati mentre viaggiano verso un altro tempio, indossando abiti robusti e godendosi il loro viaggio. I membri più giovani del clero portano messaggi da un nobile all'altro, da un villaggio all'altro e da un tempio all'altro. Sono rapidi nel prestare aiuto ai viaggiatori in difficoltà.

I templi di Hermod generalmente sono collezioni di numerosi edifici più piccoli. In aggiunta a una sala principale, la maggior parte ha una sala per addestramenti e una stalla. Molti si trovano vicino ai laghi o ai fiumi in cui i fedeli possono praticare le loro abilità natatorie.

I visitatori ai templi di Hermod ricevono un caldo benvenuto e un gentile, ma accurato, interrogatorio sulle condizioni di viaggio, i pettegolezzi e le informazioni sui luoghi che hanno visto. Se condividono prontamente e in modo onesto ciò che sanno, il tempio li rifornisce incessantemente di cibo e bevande per tutto il tempo in cui i visitatori hanno informazioni da condividere.

Illus. di D. Cramer & M. Mitchell

HERMOD

Barbaro 20/Bardo 20
Esterno Medio
Grado divino: 3
Dadi Vita: 20d8+320 (esterno) più 20d12+320 (Bbr) più 20d6+320 (Brd) (1.480 pf)
Iniziativa: +14 (+10 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m
CA: 46 (+10 Des, +3 divina, +16 naturale, +7 deviazione)
Attacchi: *Stocco della velocità+5* +59/+59/+54/+49/+44 mischia e *pugnale caotico affilato+5* +55/+50 mischia; oppure incantesimo +50 di contatto in mischia o +53 di contatto a distanza.
Danni: *Stocco della velocità+5* 1d6+12/15-20 e *pugnale caotico affilato+5* 1d4+12/17-20 o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 38/+4 (4/-), resistenza al fuoco 23, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 4,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, conoscenze bardiche +27, musica bardica 20 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, infondere coraggio, ispirare grandezza, *suggestione*), schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 35, aura divina (9 m, CD 20), ira superiore 6 volte al giorno.
Tiri salvezza: Temp +51, Rifl +45, Vol +43.
Caratteristiche: For 25, Des 30, Cos 42, Int 25, Sag 26, Car 25.
Abilità: Addestrare Animali +34, Artigianato (lavorare metalli) +25, Artigianato (lavorare pietre) +25, Artista della Fuga +37, Ascoltare +41, Camuffare +34, Cavalcare (cavallo) +39, Comunicazione Segreta +35, Concentrazione +43, Conoscenze delle Terre Selvagge +33, Conoscenze (arcane) +34, Conoscenze (dei piani) +34, Conoscenze (geografia) +34, Conoscenze (locali) +34, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +34, Conoscenze (religioni) +34, Conoscenze (storia) +34, Diplomazia +40, Intimidire +40, Intrattenere +34, Muoversi Silenziosamente +21, Nuotare +38, Orientamento +39, Osservare +13, Percepire Inganni +35, Raccogliere Informazioni +35, Raggirare +35, Saltare +38, Scalare +38.
Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Correre, Critico Migliorato (stocco), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Piè Veloce, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Capacità divine primarie: Celerità Divina, Potere della Fortuna, Schivare Divino, Traslazione.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; rilanciare un tiro di dado dopo che è stato fatto 3 volte al giorno; libertà di movimento 3 round al giorno.

Capacità magiche: Hermod utilizza queste capacità come un incantatore di 13° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 14° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 20 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, aura sacra, cerchio magico contro la legge, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (so-

lo come incantesimo del caos), *frantumare, fuorviare, libertà di movimento, localizza oggetto, mantello del caos, martello del caos, miracolo, parola del caos, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, riflettere incantesimo, ritirata rapida, scopri il percorso, scudo entropico, spezzare incantamento, teletrasporto senza errore, volare.*

Ira superiore: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Hermod è in preda all'ira: CA 44; pf 1.660; attacchi +62/+62/+57/+52/+47 mischia (1d6+15/15-20, *stocco della velocità+5*) e +58+53/1d4+15/17-20, *pugnale caotico affilato+5*); TS Temp +54, Vol +46; For 31, Cos 48; Concentrazione +45, Nuotare +41, Saltare +41, Scalare +41. La sua ira dura per 22 round, e al termine non rimane affaticato.

Incantesimi da bardo conosciuti (4/6/6/6/5/5/5; CD base = 17 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, suono fantasma*; 1°-*arma magica, armatura magica, identificare, protezione dalla legge, ritirata rapida*; 2°-*blocca persone, dissimulare, forza straordinaria, grazia felina, sfocatura*; 3°-*arma magica superiore, dissolvi magie, estremità affilata, intermittenza, scrutare*; 4°-*conoscenza delle leggende, grido, individuazione dello scrutamento, modificare memoria, trama iridescente*; 5°-*contattare altri piani, fuorviare, immagine persistente, nebbia mentale, sogno*; 6°-*controllare tempo atmosferico, scrutare superiore, spostamento planare, velocità di massa*

Altri poteri divini

In quanto semidio, Hermod considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Hermod può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 4,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 4,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 3 ore.

Sensi dell'area di influenza: Hermod può percepire qualsiasi evento legato allo spostamento o alla trasmissione di merci o informazioni che coinvolga mille o più persone nell'istante in cui si verifica.

Azioni automatiche: Hermod può utilizzare Artista della Fuga, Ascoltare, Cavalcare, Comunicazione Segreta, Diplomazia, Percepire Inganni o Raccogliere Informazioni come azione gratuita se la CD dell'azione è 15 o minore. Può compiere fino a due di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Hermod può creare oggetti magici legati alla comunicazione, al movimento, al viaggiare o al superare ostacoli, come un *anello di nuotare*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 4.500 mo.

LOKI

Dio della Malizia, della Lotta e del Fuoco; L'Infido, L'Imbroglione, Il Trasformista, Il Viaggiatore del Cielo
Divinità Maggiore
Simbolo: Fiamma
Piano di residenza: Asgard prima della morte di Balder, dopo Midgard
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Furto, inganni, omicidi
Seguaci: Ladri, assassini
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Caos, Distruzione, Inganno, Male
Arma preferita: Pugnale

Loki è una figura ambigua nel mito di Asgard. Un giovane uomo di bell'aspetto e intelligente, spesso accompagna gli dei nei loro viaggi. Molte storie di Thor menzionano Loki come suo compagno. Il più giovane abitante di Asgard, alcuni miti affermano che fosse il figlio dei giganti Farbauti e Laufey, mentre altri lo collocano alla creazione con Odino. Loki eccelle nel sovvertire l'ordine e trovare soluzioni e risposte che gli altri dei non prendono neanche in considerazione. Inquieto e facilmente annoiabile, Loki spesso si diverte a giocare brutti scherzi agli altri dei. Può assumere molte forme diverse e spesso diventa femmina. Loki è responsabile per la maggior parte dei più grandi tesori degli dei, sfidando i nani a superare il loro dono dei capelli di Sif.

Loki non diventa realmente malvagio e malizioso fino all'avvicinarsi di Ragnarok. Per il suo ruolo nella morte di Balder, Odino trasforma uno dei figli di Loki, Vali, in un lupo e lo istiga contro un altro figlio, Narfi. Gli dei usano le interiora di Narfi per legare Loki in una caverna, e pongono su di lui un serpente velenoso che stilli veleno sulle sue ferite. La moglie di Loki, Sigyn, rimane accanto a lui e tenta di proteggerlo dal veleno. Quando il veleno cade su Loki, i suoi spasmi di dolore sono la fonte dei terremoti. Il destino di Loki è di riuscire a liberarsi per Ragnarok.

Dogma

Il culto di Loki generalmente è nascosto. Nonostante abbia un ruolo costruttivo nella società, il culto ispira ben poco rispetto e i membri conosciuti possono trovarsi ostracizzati. I cultisti credono di aiutare la gente con scherzi e burle. Sebbene gli esterni possano considerare crudeli i loro scherzi, raramente sono volontariamente nocivi. Invece, hanno lo scopo di incoraggiare le loro vittime a guardare la vita da una diversa prospettiva e acquisire da questo una certa capacità introspettiva.

Le forme più oscure del culto insegnano l'assassinio, l'omicidio, la mutilazione e ogni tipo di caos terreno. Queste sinistre versioni del culto sono più comuni dopo la morte di Balder, poiché Loki si schiera con i giganti contro gli dei asgardiani.

Clero e templi

Come i membri del culto, i chierici di Loki si mantengono tranquilli. Di solito hanno altre professioni oltre al loro ruolo di chierici, e molti sono ladri o stregoni.

I templi di Loki sono luoghi privi di finestre, spesso sottoterra, illuminati da torce e altri fuochi. Dall'esterno sembrano attività legittime o le imboccature di piccole caverne semplici. I templi comprendono rifornimenti di armi, veleni e altri strumenti di mutilazione in aggiunta a risorse per compiere scherzi.

I visitatori ai templi di Loki sono rari. Quanti riescono a trovarli solitamente lo fanno di proposito, poiché cercano l'iniziazione o sono già membri del culto. Le persone che incappano accidentalmente nei templi si vedono trattate con sospettosa curiosità nella migliore delle ipotesi e con la più totale violenza nella peggiore. I giganti, d'altra parte, ricevono un caldo benvenuto e il sostegno dei membri e dei chierici del culto.

LOKI

Ladro 20/Stregone 20
Esterno Medio
Grado divino: 16
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Ldr) più 20d4+160 (Str) (840 pf)
Iniziativa: +15, sempre per primo (+11 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 18 m
CA: 83 (+11 Des, +16 divina, +29 naturale, +17 deviazione)
Attacchi*: *Pugnale avvelenato caotico sacrilego+5* +73/+68/+63/+58 mischia; oppure incantesimo +64 di contatto in mischia o +67 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Pugnale avvelenato caotico sacrilego+5* 1d4+13/17-20 più veleno (lama di morte, CD 20, 1d6 Cos/2d6 Cos) o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (pugnale 17 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, attacco furtivo +13d6, colpo incapacitante, opportunismo.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 51/+4, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 25,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (lupi), eludere, tiro difensivo, eludere migliorato, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 48, aura divina (25,6 km, CD 43).
Tiri salvezza*: Temp +56, Rifl +59, Vol +56. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.

Illus. di D. Cramer

Caratteristiche: For 27, Des 32, Cos 27, Int 29, Sag 27, Car 44.

Abilità*: Acrobazia +56, Alchimia +51, Artigianato (lavorare metalli) +57, Artigianato (lavorare pietre) +57, Artista della Fuga +55, Ascoltare +54, Camuffare +61, Cercare +53, Comunicazione Segreta +32, Concentrazione +50, Conoscenze (arcane) +51, Diplomazia +69, Disattivare Congegni +53, Equilibrio +59, Intimidire +65, Leggere Labbra +49, Muoversi Silenziosamente +55, Nascondersi +55, Nuotare +49, Osservare +54, Percepire Inganni +52, Raccogliere Informazioni +61, Raggirare +61, Saltare +56, Sapienza Magica +51, Scalare +52, Scassinare Serrature +55, Scrutare +43, Svuotare Tasche +57, Valutare +53. *Ottiene sempre un 20 alle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (pugnale), Arma Preferita (pugnale), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (pugnale), Estrazione Rapida, Incalzare, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Sensi Acuti.

Illus. di R. Sardinha & D. Cramer

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Celerità Divina, Controincantesimo Istantaneo, Dominio Extra (Distruzione), Ferire Nemico, Immunità Energetica Extra (fuoco), Iniziativa Suprema, Ladro Divino, Mano della Morte, Metamagia Automatica (incantesimi da stregone rapidi), Onda del Caos, Oratoria Divina, Schivare Divino, Senso della Battaglia, Trasformazione, Trasformazione Pura, Vita e Morte, Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; punizione (+4 al bonus di attacco e +16 ai danni per l'attacco di un'arma) 16 volte al giorno; lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Loki utilizza queste capacità come un incantatore di 26° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 27° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 43 + livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, anti-individuazione, aura sacrilega, blasfemia, cambiare sembianze, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, confusione, contagio, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del male), *ferire, fermare il tempo, frantumare, fuorviare, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, invisibilità, mantello del caos, martello del caos, metamorfosi di un oggetto, parola del caos, protezione dal bene, protezione dalla legge, schermo, terremoto, visione falsa.*

Incantesimi da stregone conosciuti (6/11/10/10/10/10/9/9/9/9; CD base = 27 + livello dell'incantesimo): 0-*aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano*; 1°-*cancellare, charme, comprensione dei linguaggi, incuti paura, ipnosi*; 2°-*dissimulare, occultare oggetto, risata incontenibile di Tasha, trucco della corda, vedere invisibilità*; 3°-*pagina segreta, restringere oggetto, suggestione, tocco del vampiro*; 4°-*charme sui mostri, confusione, occhio arcano, scagliare maledizione*; 5°-*animare morti, contattare altri piani, incubo, sogno*; 6°-*carne in pietra, cerchio di morte, costrizione/cerca*; 7°-*camminare nelle ombre, simulacro, svanire*; 8°-*charme di massa, danza irresistibile di Otto, intrappolare l'anima*; 9°-*desiderio, portale, stasi temporale.*

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Loki ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Loki può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 25,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 25,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 16 ore.

Sensi dell'area di influenza: Loki percepisce tutti i crimini, le truffe, gli scherzi e i trucchi nell'istante in cui si verificano e sedici settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Loki può utilizzare qualsiasi abilità di classe del ladro come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Loki può creare qualsiasi oggetto magico legato a ladri o assassini.

NJORD

Dio del Mare e dei Venti

Divinità Intermedia

Simbolo: Moneta d'oro

Piano di residenza: Asgard

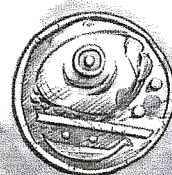
Allineamento: Neutrale buono

Area di influenza: Commercio, mari, vento

Seguaci: Marinai, pescatori, quanti dipendono dal mare per vivere

Allineamento dei chierici: CB, LB, NB

Domini: Acqua, Aria, Bene

Arma preferita: Lancia lunga

Coloro che cercano ricchezza o abbondanza nella pesca rivolgono le loro preghiere a Njord. Una divinità Vanir, egli è il padre di Frey e Freya. Njord ha sposato la gigantessa Skadi mentre si trovava tra gli Aesir, anche se successivamente hanno divorziato. In quanto divinità delle montagne, essa era molto a disagio sulle spiagge costiere, e di conseguenza non riuscirono mai a decidere dove vivere. I loro movimenti da una dimora all'altra crearono le stagioni.

Dogma

Dove il culto di Aegir minaccia e intimorisce, il culto di Njord sorride. Questo culto sostiene quanti si guadagnano da vivere dalla ricchezza del mare attraverso il commercio, la pesca, la costruzione navale o il rifornimento delle necessità delle altre tre. Il culto di

Njord annovera molti uomini d'affari importanti tra i suoi membri. Quando i cultisti di Aegir li deridono per le loro tavole relativamente povere e la loro preferenza per la navigazione sottocosta, i seguaci di Njord si limitano a osservare i loro crescenti tesori e sorridere.

Clero e templi

I chierici di Njord sono molto comuni vicino al mare, ma possono anche essere trovati presso i fiumi e i laghi navigabili con collegamenti al mare. La maggior parte mostra segni di invecchiamento e cicatrici delle vite trascorse dentro, sopra e vicino all'acqua. Sono popolari tra pescatori e mercanti.

I templi di Njord sono strutture massicce che hanno lo scopo di resistere alle intemperie del tempo atmosferico sulla costa. Di solito si trovano direttamente sull'acqua e hanno i loro moli. La maggior parte ha magazzini per vele, corde, catrame, pittura e altri rifornimenti per navi. Quanti si trovano in centri urbani più grandi spesso hanno stanze del tesoro segrete che contengono ricchezze raccolte dal mare e tassazioni imposte per il loro contributo nelle negoziazioni commerciali.

I visitatori ai templi di Njord trovano le tariffe semplici ma complete. I chierici e i fedeli trascinano i proprietari dei vascelli d'alto mare in lunghe conversazioni. Altri sono ampiamente ignorati a meno che non portino informazioni su fondali bassi, correnti, tempo atmosferico o altre condizioni pericolose per le navi.

NJORD

Ranger 20/Ladro 20
Esterno Medio
Grado divino: 11
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d10+200 (Rgr) più 20d6+200 (Ldr) (1.080 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m, nuotare 30 m
CA: 61 (+8 Des, +11 divina, +24 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Lancia lunga dell'anatema* dell'esplosione di ghiaccio+5* +72/+67/+62/+57 mischia; oppure incantesimo +66 di contatto in mischia o +59 di contatto a distanza. *+74/+69/+64/+59 contro i giganti.
Danni: *Lancia lunga dell'anatema* dell'esplosione di ghiaccio+5* 1d8+27/19-20/x3 o per incantesimo. *2d6 più 1d8+27/19-20/x3 contro i giganti.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, attacco furtivo +10d6, colpo incapacitante, opportunismo.
Qualità speciali: Tratti elfici, immunità divine, riduzione del danno 46/+4, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 17,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemico prescelto (giganti +5, goblinoidi +4, draghi +3, aberrazioni +2, non morti +1), eludere, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), tiro difensivo, eludere migliorato, RI 43, aura divina (330 m, CD 29).
Tiri salvezza: Temp +53, Rifl +51, Vol +54.
Caratteristiche: For 41, Des 26, Cos 31, Int 26, Sag 28, Car 26.
Abilità*: Addestrare Animali +48, Artigianato (costruire navi) +54, Artigianato (lavorare metalli) +42, Artigianato (lavorare pietre) +42, Ascoltare +59, Cavalcare (cavallo) +23, Cercare +56, Comunicazione Segreta +53, Concentrazione +50, Conoscenza delle Terre Selvagge +45, Conoscenze (arcane) +44, Conoscenze (dei piani) +36, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (religioni) +36, Diplomazia +54, Intimidire +52, Muoversi Silenziosamente +54, Nascondersi +54, Nuotare +38, Orientamento +55, Osservare +59, Percepire Inganni +43, Professione (marinaio) +57, Raccogliere Informazioni +48, Raggirare +48, Sapienza Magica +34, Scrutare +30, Utilizzare Corde +54, Utilizzare Oggetti Magici +42, Valutare +50. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (lancia lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi da Guerra (arco corto composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo), Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (stocco), Critico Migliorato (lancia lunga), Critico Poderoso (lancia lunga), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata, Volontà di Ferro.

Tratti elfici: Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare; ha diritto a una prova di Cercare quando in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse espressamente cercando.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Colpo Anatema (giganti), Dono della Vita, Immunità Energetica Extra (fuoco), Mente della Be-

Illus. di L. Grant-West

stia, Padronanza Divina dell'Acqua, Parlare con le Creature (animali marini), Potere della Natura, Richiamare Creature (animali marini), Tempesta Divina, Tempesta di Energia (energia positiva), Trasformazione, Vita e Morte.

Poteri di dominio: Scacciare o distruggere creature della terra, o intimorire o comandare creature dell'aria; lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1 11 volte al giorno; scacciare o distruggere creature del fuoco, o intimorire o comandare creature dell'acqua 11 volte al giorno.

Capacità magiche: Njord utilizza queste capacità come un incantatore di 21° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, che utilizza come un incantatore di 22° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, barriera di lame, camminare nell'aria, catena di fulmini, cerchio magico contro il male, cono di freddo, controllare acqua, controllare tempo atmosferico, controllare venti, dissolvi il male, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *forma gassosa, foschia occultante, muro di vento, nebbia acida, nube di nebbia, orrido avvizzimento, parola sacra, protezione dal male, punizione sacra, respirare sott'acqua, sciame elementale* (solo come incantesimo dell'aria o dell'acqua), *tempesta di ghiaccio, turbine.*

Incantesimi da ranger al giorno: 6/5/5/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Njord ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Njord considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Njord può vedere (sfruttando la visione normale o la visione crepuscolare), sentire, toccare e odorare a una distanza di 17,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 17,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 11 ore.

Sensi dell'area di influenza: Njord percepisce automaticamente quando un qualsiasi vascello mercantile o di pesca sottocosta salpa, indipendentemente da quante persone sono coinvolte, e questa percezione si prolunga fino a undici settimane nel passato. Allo stesso modo percepisce qualsiasi negoziazione commerciale che riguardi tali vascelli.

Azioni automatiche: Njord può utilizzare Conoscenza delle Terre Selvagge, Diplomazia, Professione (marinaio), Utilizzare Corde o Valutare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite in un round.

Creare oggetti magici: Njord può creare qualsiasi oggetto magico legato alla costruzione delle navi e alla navigazione o alla pesca, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

ODUR

Dio del Sole
Semidio
Simbolo: Disco solare
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Luce, sole, viaggi
Seguaci: Barbari, druidi, ranger, fabbri e quanti viaggiano via terra
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Caos, Fuoco, Sole
Arma preferita: Spada bastarda

Odur è un dio misterioso che potrebbe essere un aspetto di Odino. Odur ha sposato Freya ed è responsabile per il cocchio del giorno che attraversa il cielo. Di conseguenza, è spesso lontano da Asgard, causando le lacrime d'oro che versa sua moglie.

Dogma

Il culto di Odur insegna che la libertà da inquietudini e preoccupazioni deriva dall'accettare le responsabilità e i doveri con gioia. I suoi seguaci credono che Odur si appresti ogni giorno a guidare il cocchio del sole attraverso il cielo con trepidazione, trovando nuovi interessi ogni giorno. Cercano di emulare il suo saggio apprezzamento per il mondo che li circonda.

Clero e templi

I chierici di Odur compiono pellegrinaggi annuali ai luoghi dedicati al sole per osservare il cocchio del giorno che sorge dopo la notte più lunga dell'anno. Diversamente, si trovano sorridenti mentre lavorano per mantenere il loro tempio e occuparsi dei loro fedeli.

I templi di Odur appaiono incongrui vicino agli altri del pantheon asgardiano poiché tendono ad essere strutture aperte, che accolgono la luce del sole. I visitatori più attenti notano le robuste imposte accumulate attorno all'edificio, pronte per renderlo difendibile. Molti templi hanno fuochi sacri che sono alimentati giorno e notte, per impedire che si spengano. Alcuni hanno delle fucine.

I visitatori ai templi di Odur si ritrovano al lavoro quasi immediatamente. Quanti compiono il lavoro in modo volonteroso e senza lamentele sono i benvenuti per mangiare e bere con il clero. Quanti si lamentano o si sottraggono alle loro mansioni si ritrovano fuori dal tempio.

ODUR

Guerriero 20/Stregone 20
Esterno Medio
Grado divino: 4
Dadi Vita: 20d8+320 (esterno) più 20d10+320 (Grr) più 20d4+320 (Str) (1.400 pf)
Iniziativa: +13 (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 55 (+9 Des, +4 divina, +17 naturale, +7 armatura [*scudo grande di metallo di deviazione delle frecce riflettente+5*], +8 deviazione)
Attacchi: *Spada bastarda dell'energia luminosa+5* +58/+53/+48/+43 mischia; oppure incantesimo +52 di contatto in mischia o +53 di contatto a distanza.
Danni: *Spada bastarda dell'energia luminosa+5* 1d10+15/17-20 o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 39/+4, resistenza al freddo 24, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 6,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, famiglio (falchi), RI 36, aura divina (12 m, CD 22).
Tiri salvezza: Temp +52, Rifl +47, Vol +45.
Caratteristiche: For 27, Des 29, Cos 42, Int 25, Sag 25, Car 26.
Abilità: Addestrare Animali +50, Artigianato (lavorare metalli) +55, Ascoltare +45, Cavalcare (cavallo) +53, Concentrazione +58, Conoscenze (arcane) +49, Conoscenze (dei piani) +43, Conoscenze (natura) +43, Intimidire +26, Orientamento +43, Osservare+45, Professione (fabbro) +49, Saltare +42, Sapienza Magica +49, Scalare +42, Scrutare +43.
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere alla Cieca, Combattimento in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Critico Poderoso (spada bastarda), Escludere Materiali, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Sostituzione Energetica (Fuoco), Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Spinta Migliorata, Travolgere, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione.

Illus. di D. Cramer

Illus. di W. Reynolds & D. Cramer

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Metamagia Automatica (incantesimi da stregone rapidi), Onda del Caos, Radiosità Divina.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; scacciare o distruggere creature dell'acqua, o intimorire o comandare creature del fuoco 11 volte al giorno; scacciare superiore 4 volte al giorno.

Capacità magiche: Odur utilizza queste capacità come un incantatore di 14° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 15° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 22 + livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, bagliore solare, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contrastare elementi* (solo come incantesimo del freddo o del fuoco), *dissolvi la legge, esplosione solare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *frantumare, luce incandescente, mani brucianti, mantello del caos, martello del caos, muro di fuoco, nube incendiaria, parola del caos, produrre fiamma, protezione dalla legge, resistere agli elementi* (solo come incantesimo del freddo o del fuoco), *riscaldare il metallo, sciame elementale* (solo come incantesimo del fuoco),*scudo di fuoco, semi di fuoco, sfera prismatica, tempesta di fuoco.*

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/7/7/7/6; CD base = 18 + livello dell'incantesimo; 15% fallimento incantesimi arcani): 0-*distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lampo, luce, luci danzanti*; 1°-*contrastare elementi, ingrandire, mani brucianti, ritirata rapida, spruzzo colorato*; 2°-*fiamma perenne, luce diurna, pirotecnica, sfera infuocata, vedere invisibilità*; 3°-*dissolvi magie, fermare non morti, freccia infuocata, palla di fuoco*; 4°-*muro di fuoco, scrutare, scudo di fuoco, trappola di fuoco*; 5°-*evoca mostri V, muro di forza, occhi indagatori, passapareti*; 6°-*conoscenza delle leggende, controllare tempo atmosferico, visione del vero*; 7°-*palla di fuoco ritardata, spruzzo prismatico, visione*; 8°-*esplosione solare, nube incendiaria, parola del potere accecare*; 9°-*fatale, previsione, sciame di meteore.*

Proprietà: Odur porta uno *scudo grande di metallo di deviazione delle frecce riflettente+5.*

Altri poteri divini

In quanto semidio, Odur considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Odur può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 6,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 6,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a due luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 4 ore.

Sensi dell'area di influenza: Odur percepisce istantaneamente l'inizio di qualsiasi viaggio via terra superiore a quarantotto chilometri che coinvolga mille o più persone, o l'inizio di qualsiasi viaggio via terra superiore a milleseicento chilometri indipendentemente dal numero di persone coinvolte. Può anche percepire l'azione di forgiare un qualsiasi oggetto di metallo di un valore superiore alle 1.000 mo.

Azioni automatiche: Odur può utilizzare Artigianato (lavorare metalli), Addestrare Animali od Orientamento come azione gratuita se la CD dell'azione è 15 o minore. Può compiere fino a due di queste azioni gratuite in un round.

Creare oggetti magici: Odur può creare qualsiasi oggetto magico legato al determinare la direzione o al controllare animali e coppie di animali, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 4.500 mo.

SIF

Dea dell'Eccellenza e dell'Abilità in Battaglia
Divinità Minore
Simbolo: Spada alzata
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Guerra, duelli
Seguaci: Barbari, guerrieri, paladini, ranger, istruttori di combattimento
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Guerra
Arma preferita: Spada lunga

Sif compare per la prima volta in miti che riguardano altri dei. È la moglie di Thor e la madre di Uller. I suoi capelli d'oro sono fatti dai nani e incantati per mettere radici e crescere sulla sua testa dopo che Loki le ha tagliato i suoi capelli naturali per scherzo.

Dogma

I cultisti di Sif sono generalmente eccellenti guerrieri di ogni tipo, e molti sono maestri d'armi. Quanti ricercano l'istruzione nelle ar-

ti della guerra vengono giustamente consigliati di cercare uno dei suoi templi o culti. Come suo marito, Sif si interessa agli individui coinvolti in combattimento. Dove Thor dà rilievo alla prestanza fisica, Sif dà rilievo all'abilità. Le sfide di natura benevola tra i due culti sono comuni.

Clero e templi

Il clero di Sif è principalmente, ma non completamente, femminile. Sono persone forti e capaci con ingegno vivace e abilità in combattimento. Molti colorano una ciocca o una treccia di capelli biondi, o intrecciano nastri gialli tra i capelli per imitare la loro patrona.

I templi di Sif sono strutture massicce e difendibili che comprendono sale d'addestramento per abilità individuali di combattimento. Comprendono anche ampie armerie. Inoltre, molti dei templi di Sif contengono dormitori per donne sfuggite a relazioni abusive o che sono state ferite o mutilate in battaglia.

I visitatori ai templi di Sif sono ignorati a meno che non trasportino apertamente delle armi. Quanti lo fanno possono aspettarsi sfide da parte del clero e dei membri del culto in singolar tenzone. Tali sfide solitamente sono combattute alla prima caduta o al primo sangue, e hanno come unico scopo di scoprire se il visitatore sa come utilizzare l'arma che trasporta. Quanti non possono, rifiutano o non vogliono combattere sono ignorati e trattati con disprezzo. Quanti combattono sono ben accolti.

Illus. di G. Angus

SIF

Barbara 20/Guerriera 20
Esterno Medio
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d12+160 (Bbr) più 20d10+160 (Grr) (1.080 pf)
Iniziativa: +20, sempre per prima (+16 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 21 m
CA: 84 (+16 Des [Padronanza Divina delle Armature], +10 divina, +23 naturale, +9 armatura [*giaco di maglia in mithral del mascheramento della fortificazione pesante+5*], +7 armatura [*scudo grande in mithral della deviazione delle frecce riflettente+5*], +9 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga affilata della velocità+5* +76/+76/+71/+66/+61 mischia.
Danni: *Spada lunga affilata della velocità+5* 1d8+29/15-20.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 45/+4 (4/-), resistenza al fuoco 30, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, schivare prodigioso (non può essere attaccata ai fianchi, +4 contro trappole), RI 42, aura divina (300 m, CD 29).
Tiri salvezza: Temp +50, Rifl +60, Vol +52.
Caratteristiche: For 31, Des 43, Cos 26, Int 26, Sag 26, Car 28.
Abilità: Acrobazia +57, Addestrare Animali +57, Ascoltare +53, Cavalcare (cavallo) +68, Cercare +45, Conoscenza delle Terre Selvagge +51, Conoscenze (arcane) +45, Conoscenze (dei piani) +45, Conoscenze (religioni) +45, Diplomazia +27, Equilibrio +57, Intimidire +56, Muoversi Silenziosamente +53, Nascondersi +53, Orientamento +51, Osservare +47, Percepire Inganni +45, Raccogliere Informazioni +46, Raggirare +46, Saltare +62, Scalare +58.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Preferita (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Migliorato (spada lunga), Critico Poderoso (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Piè Veloce, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 metri, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Celerità Divina, Colpo Anatema (esterni malvagi), Iniziativa Suprema, Ira Divina, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Armature, Padronanza Divina delle Battaglie, Schivare Divino, Senso della Battaglia, Spada Lunga Preferita†, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga). †Capacità unica, descritta sotto.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1.

Capacità magiche: Sif utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del bene, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 29 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, arma magica, arma spirituale, aura sacra, barriera di lame, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del bene), *frantumare, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, potere divino, protezione dal male, protezione dalla legge, punizione sacra, veste magica.*

Ira Divina: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Sif è in preda all'ira: CA 79; pf 1.380; Att +81/+76/+71/+66 mischia (1d8+30/15-20, *spada lunga affilata della velocità+5*); QS Resistenza al fuoco 40, RI 52; TS Temp +55, Vol +57; For 41, Cos 36; Saltare +67, Scalare +63. La sua ira può essere utilizzata 10 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a che non è terminata) e al termine non è affaticata.

Spada Lunga Preferita (capacità divina primaria unica): Sif può applicare il suo bonus di Destrezza agli attacchi che compie con qualsiasi spada lunga che possa impugnare in una mano.

Proprietà: Oltre alla sua spada, Sif ha un *giaco di maglia in mithral del mascheramento della fortificazione pesante+5* e uno *scudo grande in mithral della deviazione delle frecce riflettente+5*.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Sif può prendere 10 su qualsiasi prova. Sif considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Sif può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 16 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 16 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Sif percepisce automaticamente le battaglie che coinvolgono cinquecento o più persone e qualsiasi battaglia in cui una donna abbia il comando di almeno una delle parti, indipendentemente dal numero di persone coinvolte.

Azioni automatiche: Sif può utilizzare Acrobazia, Addestrare Animali, Cavalcare (cavallo), Intimidire o Raggirare come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Sif può creare qualsiasi armatura o arma magica, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 30.000 mo.

SKADI

Dea delle Montagne, Dea dai Calzari Innevati

Divinità Minore

Simbolo: Cima montuosa

Piano di residenza: Asgard

Allineamento: Neutrale

Area di influenza: Terra, montagne

Seguaci: Barbari, druidi, ranger, nani, halfling

Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB

Domini: Distruzione, Forza, Terra

Arma preferita: Ascia grande

Skadi è una gigantessa e la figlia del gigante che ha negoziato Freya, il sole e la luna in cambio della costruzione delle mura di Asgard (vedi "Sleipnir" nella descrizione di Odino, più sopra). Essa venne ad Asgard in cerca di vendetta contro Thor per aver ucciso suo padre. Quando giunse ad Asgard nella sua armatura impressionò a tal punto gli dei che essi le offrirono di scegliere un marito tra gli dei scapoli, se non fosse scesa in guerra contro di loro. La sola condizione era che lei potesse vedere soltanto i loro piedi mentre faceva la sua scelta. Pensando che i piedi più puliti e più bianchi appartenessero a Balder, fece la sua scelta solo per scoprire che appartenevano al vecchio Vanir Njord, i cui piedi venivano lavati ogni giorno dal mare. Dal momento che non riuscivano ad accordarsi su un posto in cui vivere, Njord e Skadi si muovevano avanti e indietro tra Jotunheim e Asgard. Su Midgard questi movimenti crearono le stagioni. Skadi successivamente divorziò da Njord e sposò Uller.

Dogma

I culti di Skadi sono comuni nelle regioni montuose. I suoi seguaci includono quanti si guadagnano da vivere con la caccia, la pastorizia e le attività minerarie nelle montagne. Essa ama il freddo dell'inverno e il vento sulle cime montuose, e insegna il rispetto per la terra e le montagne ai suoi cultisti. Insegna anche la necessità d'essere preparati alla battaglia, poiché crede che la miglior difesa sia un attacco imponente.

Clero e templi

I chierici di Skadi sono figure maestose, che appaiono robuste e pronte a combattere. Nonostante molti siano combattenti dotati di notevoli abilità, raramente entrano in combattimento se non necessario.

Se un tempio di Skadi non è nelle montagne, è situato in modo tale che le montagne siano visibili dalle finestre della sala principale. I suoi templi sono costruiti con materiali locali e si fondono con il paesaggio. Diversamente da molti templi, i suoi sono spesso freddi e senza il calore dei focolari. Alcuni templi guadagnano denaro vendendo equipaggiamento per scalare le montagne.

I visitatori ai templi di Skadi ricevono un caldo benvenuto se sono appena scesi dalle montagne, o se hanno l'evidente intenzione di recarvisi. I chierici condividono apertamente le loro informazioni sui pericoli e i sentieri.

SKADI

Druida 20/Ranger 20

Esterno Grande (Freddo)

Grado divino: 6

Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d8+200 (Drd) più 20d10+200 (Rgr) (1.120 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 24 m, scavare 24 m

CA: 50 (-1 taglia, +8 Des, +6 divina, +19 naturale, +8 deviazione)

Attacchi: *Ascia grande Enorme dell'anatema* dell'esplosione di ghiaccio tonante+5* +68/+63/+58/+53 mischia; oppure incantesimo +62 di contatto in mischia o +54 di contatto a distanza. *+70/+65/+60/+55 contro nemici prescelti.

Danni: *Ascia grande Enorme dell'anatema* dell'esplosione di ghiaccio tonante+5* 2d8+29/19-20/x3 o per incantesimo. *2d6 più 2d8+29/19-20/x3 contro nemici prescelti.

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.

Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 41/+4, resistenza al fuoco 26, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 9,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, sottotipo del freddo, percezione tellurica, senso della natura, compagno animale (orso crudele *risvegliato*), andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, *forma selvatica* (Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande, Enorme o animale crudele 6 volte al giorno, elementale 3 volte al giorno), mille volti, immunità ai veleni, corpo senza tempo, nemico prescelto (draghi +5, non morti +4, bestie magiche +3, aberrazioni +2, parassiti +1), RI 38, aura divina (180 m, CD 24).

Sottotipo del freddo: Immune ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzarli, nel qual caso subisce danni dimezzati se effettuato con successo e danni raddoppiati se fallisce (ma la resistenza al fuoco si applica comunque).

Tiri salvezza: Temp +48, Rifl +48, Vol +46.

Caratteristiche: For 42, Des 27, Cos 30, Int 25, Sag 26, Car 26.

Abilità: Addestrare Animali +44, Artigianato (lavorare pietre) +34, Ascoltare +42, Cavalcare (cavallo) +37, Concentrazione +46, Conoscenza delle Terre Selvagge +66, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (dei piani) +33, Conoscenze (natura) +65, Conoscenze (religioni) +33, Diplomazia +42, Empatia Animale +44, Guarire +44, Intimidire +38, Muoversi Silenziosamente +40, Nascondersi +27, Nuotare +52, Orientamento +44, Osservare +42, Percepire Inganni +35, Professione (muratore) +34, Raggirare +36, Saltare +48, Sapienza Magica +38, Scalare +43.

Talenti: Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (ascia grande), Critico Poderoso (ascia grande), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati, Incantesimo Sacro, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia,

Illus. di D. Cramer

Illus. di S. Wood & D. Cramer

Cambiare Forma, Druido Divino, Metamagia Automatica (incantesimi da druido rapidi), Padronanza Divina della Terra, Ranger Divino, Senso della Battaglia.

Poteri di dominio: Punizione (+4 al bonus di attacco e +6 ai danni per l'attacco di un'arma) 6 volte al giorno; scacciare o distruggere creature dell'aria, o intimorire o comandare creature della terra 11 volte al giorno; impresa di forza (bonus di potenziamento +6 alla For per 1 round) 6 volte al giorno.

Capacità magiche: Skadi può utilizzare queste capacità come un incantatore di 16° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 24 + livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, cerchio di devastazione, contagio, contrastare elementi, corpo di ferro, disintegrazione, ferire, forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, implosione, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, muro di pietra, pelle di pietra, pietra magica, pugno serrato di Bigby, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, terremoto, veste magica.*

Incantesimi da druido al giorno: 6/7/7/7/7/6/5/5/5/4; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5/5/5; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Skadi può prendere 10 su qualsiasi prova. Skadi considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Skadi può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 9,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 9,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 6 ore.

Sensi dell'area di influenza: Skadi percepisce istantaneamente qualsiasi evento naturale legato alla terra o alle montagne (frane, valanghe o terremoti) che coinvolga cinquecento o più persone.

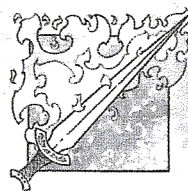
Azioni automatiche: Skadi può utilizzare Conoscenze delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Orientamento, Saltare o Scalare come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite per round.

Creare oggetti magici: Skadi può creare qualsiasi oggetto legato ai viaggi e alla sopravvivenza nelle terre selvagge o allo scalare le montagne, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 30.000 mo.

Orso crudele risvegliato, compagno animale di Skadi: GS 9; bestia magica Grande; DV 14d8+56; pf 119; Iniz +1; Vel 12 m; CA 17 (contatto 10, alla sprovvista 16); Att +19 mischia (1d6+10/2 artigli), +14 mischia (1d8+5, morso); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Afferrare migliorato; QS Visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +5; For 31, Des 13, Cos 19, Int 11, Sag 12, Car 12.

Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi -3, Nuotare +13, Osservare +7.

SURTUR

Signore dei Giganti del Fuoco
Divinità Intermedia
Simbolo: Spada infuocata
Piano di residenza: Midgard (Muspelheim)
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Fuoco, guerra
Seguaci: Giganti del fuoco, giganti
Allineamento dei chierici: LM, LN, NM
Domini: Forza, Fuoco, Guerra, Legge, Male
Arma preferita: Spada lunga

Surtur rimane sempre all'erta in Muspelheim, brandendo la sua spada che brilla più luminosa del sole. A Ragnarok sarà lui ad incendiare il mondo, bruciandolo completamente per fare spazio a quello nuovo. Le profezie affermano che distruggerà anche Bifrost sotto il suo peso e quello dei suoi sudditi.

Dogma

Alcuni culti di Surtur prosperano in Mannheim, spesso collaborando con il culto di Loki. Questi culti insegnano il rispetto per il fuoco, il suo utilizzo come strumento, e i suoi pericoli quando incontrollato. Insegnano che il fuoco è un agente purificante, e sfruttano come prova la nuova crescita dopo un incendio nella foresta.

I membri del culto di Surtur cercano ogni opportunità per indebolire il culto di Thor, e ricevono un notevole aiuto ed esperti consigli dal culto di Loki. Anche se Thrym ha un culto simile, fuoco e ghiaccio non si mischiano mai.

Clero e templi

Surtur raramente garantisce potere divino se non ai giganti. Tuttavia, alcuni rari individui in Mannheim hanno guadagnato la sua approvazione. Nascondono la loro devozione al gigante destinato a bruciare il mondo.

I templi di Surtur in Mannheim sono luoghi nascosti, come quelli di Loki. In Muspelheim sono enormi fortezze che risuonano del rumore delle forge giorno e notte. I templi di Surtur in Muspelheim sono centri per la preparazione a Ragnarok. I templi in Mannheim segretamente accumulano armi per preparare il culto a combattere accanto ai giganti.

I visitatori ai templi di Surtur hanno solo pochi secondi per provare la loro devozione a Surtur prima che i membri del culto attacchino. I chierici e i membri del culto in Mannheim non lasciano testimoni vivi che possano riferire sulle loro attività.

Illus. di G. Angus

SURTUR

Ranger 20/ Guerriero 20
Esterno Mastodontico (Fuoco, Legale, Malvagio)
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d10+200 (Rgr) più 20d10+200 (Grr) (1.160 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 36 m
CA: 63 (-4 taglia, +8 Des, +14 divina, +27 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga Mastodontica dell'energia luminosa dell'esplosione di fiamme+5* +77/+72/+67/+62 mischia; oppure incantesimo +71 di contatto in mischia o +62 di contatto a distanza.
Danni: *Spada lunga Mastodontica dell'energia luminosa dell'esplosione di fiamme+5* 4d6+34/17-20 o per incantesimo.
Faccia/Portata: 6 m per 6 m/6 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 49/+4, guarigione rapida 34, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, sottotipo del fuoco, nemico prescelto (divinità di Asgard +5, folletti +4, umani +3, bestie +2, animali +1), RI 46, aura divina (420 m, CD 32).
Sottotipo del fuoco: Immune a danni da fuoco.
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +56, Vol +57.
Caratteristiche: For 44, Des 27, Cos 31, Int 27, Sag 28, Car 27.
Abilità*: Addestrare Animali +60, Artigianato (lavorare metalli) +60, Ascoltare +58, Camuffare +49, Cavalcare (cavallo) +64, Cercare +49, Conoscenza delle Terre Selvagge +53, Conoscenze (dei piani) +49, Conoscenze (religioni) +49, Conoscenze (storia) +49, Diplomazia +59, Intimidire +59, Nascondersi +37, Osservare +52, Percepire Inganni +50, Professione (fabbro) +50, Raggirare +49, Saltare +69, Sapienza Magica +49, Scalare +69.
*Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (spada lunga), Critico Poderoso (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 metri, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Colpi Irresistibili, Colpo Anatema (esterni buoni), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guerra), Esplosione di Energia (fuoco), Forza Indomita, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (freddo), Padronanza Divina delle Battaglie, Padronanza Divina del Fuoco, Richiamare Creature (elementali del fuoco), Spaccare e Separare, Tempesta Divina, Tempesta di Energia (fuoco), Trasformazione.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; scacciare o distruggere creature dell'acqua, o intimorire o comandare creature del fuoco 14 volte al giorno; lanciare incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +14 alla For per 1 round) 14 volte al giorno.

Capacità magiche: Surtur utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello, eccetto per gli incantesimi del male e della legge, che utilizza come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 32 + livello dell'incantesimo. *Arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, blocca mostri, calmare emozioni, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il caos, colpo infuocato, contrastare elementi, creare non morti, dettame, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi il caos, evoca mostri* IX (solo come incantesimo del male o della legge), *forza straordinaria, giusto potere, immunità agli incantesimi, influenza sacrilega, ira dell'ordine, mani brucianti, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, muro di fuoco, nube incendiaria, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, potere divino, produrre fiamma, protezione dal bene, protezione dal caos, pugno serrato di Bigby, resistere agli elementi* (solo come incantesimo del freddo o del fuoco), *sciame elementale* (solo come incantesimo del fuoco), *scudo della legge, scudo di fuoco, semi di fuoco, tempesta di fuoco, veste magica.*

Incantesimi da ranger al giorno: 6/5/5/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Surtur ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Surtur considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Surtur può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 14 ore.

Sensi dell'area di influenza: Surtur percepisce automaticamente gli eventi legati ai giganti o agli incendi superiori ai 3 metri di diametro indipendentemente dal numero di persone coinvolte, sia nel presente che fino a quattordici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Surtur può utilizzare Artigianato (lavorare metalli), Camuffare o Professione (fabbro) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite in un round.

Creare oggetti magici: Surtur può creare qualsiasi arma o armatura magica, qualsiasi oggetto meraviglioso legato alla lavorazione dei metalli o qualsiasi oggetto che produca o utilizzi il fuoco, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

Illus. di D. Cramer

THOR

Dio del Tuono, Guardiano di Asgard
Divinità Maggiore
Simbolo: Martello
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Tempeste, tuono, guerra
Seguaci: Barbari, guerrieri, paladini, ranger, contadini e altri popolani, nani, mezzorchi
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Forza, Guerra, Protezione, Tempo Atmosferico
Arma preferita: Martello da guerra

Generalmente dipinto come un uomo dalla potente costituzione con una folta barba rossa e occhi pieni di fulmini, Thor è il più forte degli dei asgardiani. Thor è il figlio di Odino e della gigantessa chiamata Jord ("Terra"). Mentre Odino è complesso e astuto, Thor è semplice e fisico. Questo lo rende popolare tra la gente comune. Thor ama in modo particolare affrontare i giganti in sfide di forza e prodezza combattiva. La sua nemesi è Jormungandr il Serpente del Mondo, che è destinato ad affrontare a Ragnarok. Anche se sposato con Sif, Thor ha avuto due figli dalla gigantessa di nome Jarnsaxa. Questi figli, Modi e Magni, secondo le profezie sono destinati a sopravvivere a Ragnarok.

Dogma

Il culto di Thor crede che la misura di una persona si misuri da come la persona affronta e gestisce le sfide. Il fatto che il culto focalizzi sulla fiducia in se stessi e sull'individualismo spesso fa sì che siano gli ultimi a dare il loro sostegno ad una impresa, ma fa anche sì che siano i primi a congratularsi con chi ha avuto successo, che sia o meno un membro. Quanti hanno successo senza l'aiuto del culto spesso trovano il culto che canta le loro lodi a squarciagola. Il culto insegna anche che le tempeste violente sono una necessità, dal momento che spazzano via le strutture deboli e lavano via i detriti. La distruzione di una grande tempesta può rivelare nuove risorse. In battaglia, la prodezza fisica è la cosa più importante, e il culto di Thor spesso provoca il culto di Sif in finte battaglie e altri scontri nell'infinita disputa di potere contro abilità.

Niente stimola le persone come il combattimento, secondo il culto, quindi promuove la preparazione militare e incoraggia i suoi membri a cercare addestramento militare di ogni tipo. Il culto di Thor è popolare tra i soldati, e le comunità accolgono volentieri il culto per il suo ruolo decisivo nelle difese locali.

Clero e templi

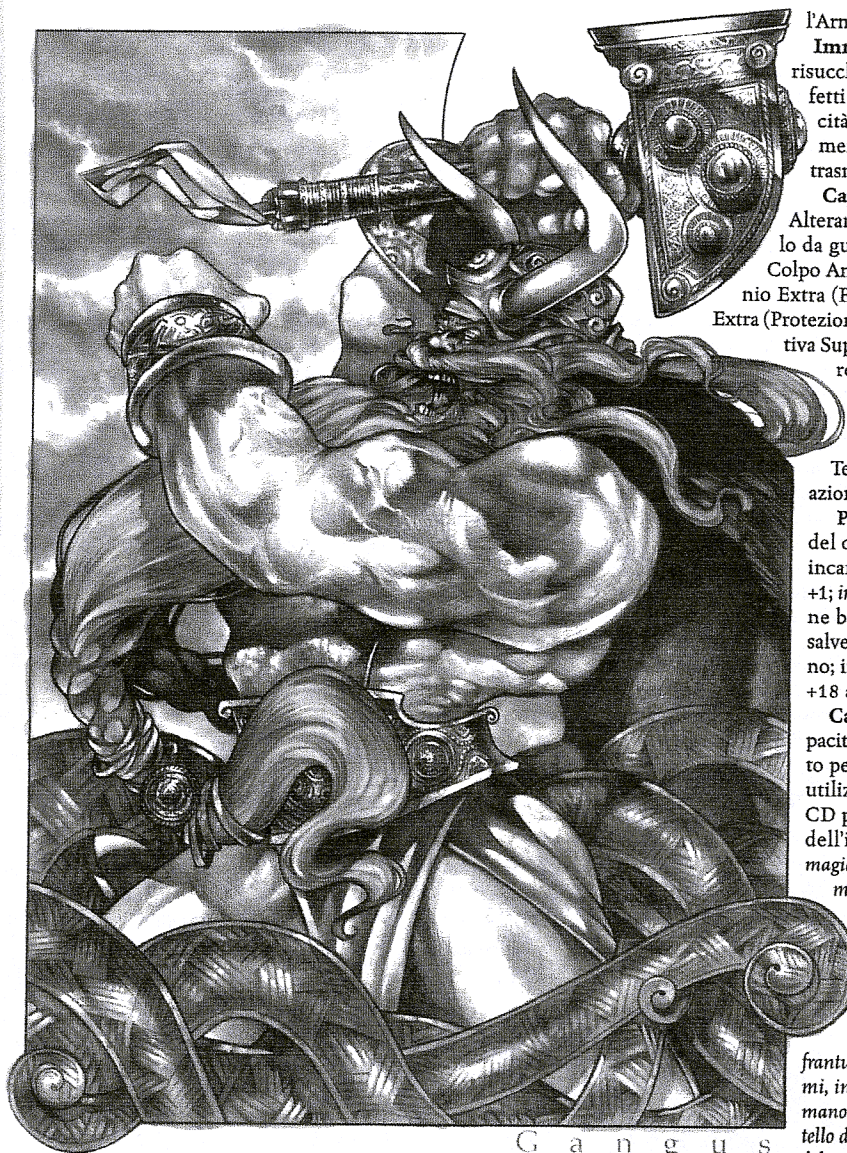
I chierici di Thor molto probabilmente sono visti indossare armature e impugnare martelli da guerra. Spesso pattugliano le loro comunità, restando sempre all'erta per qualsiasi minaccia. La loro natura terrena e il loro comportamento semplice li rendono popolari tra la gente comune. I mezzorchi spesso trovano accoglienza nelle comunità umane come chierici di Thor.

Come i templi di Odino, i templi di Thor sono luoghi spartani in cui birra, idromele, e sidro scorrono liberamente, il cibo caldo si trova in grandi quantità, e le sfide fisiche sono un intrattenimento costante. Sempre come i templi di Odino, i templi di Thor si trasformano velocemente in fortezze massicce. Di solito comprendono un'armeria, un campanile per suonare allarmi locali e quando non contengono una fucina, generalmente ce n'è una nelle vicinanze. Le stanze sono poste in disparte per tranquille offerte per soddisfare e pregare Thor affinché acquieti le sue tempeste. I templi di Thor sono comuni nelle regioni montuose, condivisi tra comunità umane e naniche.

I parrocchiani accolgono i visitatori ai templi di Thor sfidandoli a una gara di bevute, una corsa a piedi o un incontro di lotta libera. I saluti sono sempre chiassosi e molti visitatori trovano il rumore e la confusione scoraggianti. Sia i chierici che i fedeli sono rapidi nel rispondere se i visitatori portano notizie di minacce alla comunità.

THOR

Barbaro 20/Ranger 20
Esterno Medio
Grado divino: 18
Dadi Vita: 20d8+220 (esterno) più 20d12+220 (Bbr) più 20d10+220 (Grr) (1.260 pf)
Iniziativa: +13, sempre per primo (+9 Des, +4 Iniziativa Migliorata, Iniziativa Suprema)
Velocità: 21 m
CA: 77 (+9 Des, +18 divina, +31 naturale, +9 deviazione)
Attacchi*: *Mjolnir, martello da guerra caotico della distanza con tocco fantasma sacro dell'incalzare rafforzato ritornante tonante+5* +109/+104/+99/+94 mischia, +104 a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Mjolnir, martello da guerra caotico della distanza con tocco fantasma sacro dell'incalzare rafforzato ritornante tonante+5* 4d8+84/19-20/x3 mischia, 4d8+66/19-20/x3 a distanza. *Infligge sempre il danno massimo (116 danni in mischia, 98 danni a distanza).
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, ira divina 18 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 71/+5 (4/-), resistenza al fuoco 38, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare diret-

tamente a tutti gli esseri entro 28,8 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemico prescelto (giganti +5, draghi +4, goblinoidi +3, aberrazioni +2, non morti +1), schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 50, aura divina (28,8 km, CD 37).

Tiri salvezza*: Temp +61, Rifl +61, Vol +59. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.

Caratteristiche: For 92, Des 29, Cos 32, Int 25, Sag 28, Car 28.

Abilità*: Addestrare Animali +57, Artigianato (lavorare metalli) +55, Artigianato (lavorare pietre) +55, Ascoltare +59, Cavalcare (cavallo) +61, Cercare +51, Concentrazione +54, Conoscenza delle Terre Selvagge +57, Conoscenze (dei piani) +45, Conoscenze (natura) +50, Conoscenze (religioni) +45, Diplomazia +51, Empatia Animale +49, Guarire +52, Intimidire +55, Muoversi Silenziosamente +53, Nascondersi +52, Nuotare +89, Orientamento +57, Osservare +54, Percepire Inganni +48, Raggirare +48, Saltare +89, Sapienza Magica +29, Scalare +89, Utilizzare Corde +52. *Ottiene sempre un 20 alle prove.

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (martello da guerra), Critico Poderoso (martello da guerra), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (martello da guerra), Celerità Divina, Colpi Irresistibili, Colpo Anatema (giganti), Colpo Distruttivo, Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guerra), Dominio Extra (Protezione), Ferire Nemico, Forza Indomita, Iniziativa Suprema, Ira Divina, Mano della Morte, Potere della Natura, Riduzione del Danno Incrementata, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (martello da guerra), Tempesta Divina, Tempesta di Energia (elettricità), Trasformazione, Trasformazione Pura.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (soggetto toccato ottiene bonus di resistenza +18 al successivo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 18 volte al giorno; impresa di forza (bonus di potenziamento +18 alla For per 1 round) 18 volte al giorno.

Capacità magiche: Thor utilizza queste capacità come un incantatore di 28° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del bene, che utilizza come un incantatore di 29° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, animare oggetti, arma magica, arma spirituale, aura sacra, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contrastare elementi, controllare tempo atmosferico, controllare venti, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del bene), *forza straordinaria, foschia occultante, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, invocare il fulmine, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, nube di nebbia, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, parola sacra, pelle di pietra, potere divino, protezione dagli elementi, protezione dal male, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo su altri, sfera prismatica, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio, tempesta di vendetta, turbine, veste magica, vuoto mentale.*

Ira Divina: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Thor è in preda all'ira: CA 72; pf 1.560; attacchi +114/+109/+104/+99 mischia (4d8+89/19-20/x3, *Mjolnir*); QS Resistenza al fuoco 60, RI 48; TS Temp +66, Vol +64; For 102, Cos 42; Concentrazione +59, Nuotare +94, Saltare +94, Scalare +94. La sua ira può essere utilizzata 18 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a che non è terminata) e al termine non è affaticato.

Incantesimi da ranger al giorno: 6/5/5/5; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Thor possiede diversi artefatti potenti, compresa una cintura magica che raddoppia la sua forza (conteggiata nei suoi punteggi di caratteristica, sopra). Possiede anche un cocchio magico che può ripiegare e mettere in tasca e che è trainato dalle sue due capre Tanngrisnir e Tanngjost (vedi sotto).

La sua proprietà più famosa è il suo martello da guerra, *Mjolnir*, un *martello da guerra caotico della distanza con tocco fantasma sacro dell'incalzare rafforzato ritornante tonante+5* con le seguenti proprietà aggiuntive. *Mjolnir* pesa all'incirca 2 tonnellate, richiedendo la forza raddoppiata di Thor per essere impugnato. Il martello infligge 4d8 danni. Le vittime di un colpo critico devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 55) o essere assordate permanentemente. In aggiunta, *Mjolnir* infligge 4d8 danni temporanei alla Costitu-

Illus. di G. Angus

zione ogni round in cui viene impugnato a meno che chi lo brandisce non indossi gli speciali guanti d'arme di Thor. Infine, Thor può lanciare *Mjolnir* contro qualsiasi bersaglio che egli possa vedere indipendentemente dalla distanza, grazie alla forza e all'abilità di Thor e agli incantamenti di distanza migliorata del martello da guerra.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2 tonnellate.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Thor ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Thor può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 28,8 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 28,8 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 18 ore.

Sensi dell'area di influenza: Thor percepisce tutte le tempeste, i combattimenti di ogni tipo e qualsiasi grido d'aiuto in battaglia degli Aesir nell'istante in cui si verificano e diciannove settimane nel passato e nel futuro.

Azioni automatiche: Thor può utilizzare Addestrare Animali, Artigianato (lavorare metalli), Artigianato (lavorare pietre), Ascoltare, Cavalcare (cavallo), Cercare, Concentrazione, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Empatia Animale, Guarire, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Orientamento, Osservare, Saltare, Scalare o Utilizzare Corde come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Thor può creare qualsiasi tipo di oggetto magico legato al combattimento o al controllo del tempo atmosferico.

Tanngrisnir e Tanngjost, le capre leggendarie che tirano il cocchio di Thor: GS 6; animale Grande; DV 8d8+24 (88 pf); Iniz +0; Vel 24 m, volare 30 m (buona); CA 11 (contatto 9, alla sprovvista 11); Att +11 mischia (1d8+5, cornata); QS Riformarsi; AL N; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +2; For 21, Des 11, Cos 16, Int 2, Sag 11, Car 4.

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8.

Riformarsi: Thor può massacrare e mangiare queste capre alla sera e, alla mattina, benedire le pelli e ossa ammucchiate, ed esse risorgono completamente integre. Devono essere presenti e intere le pelli e tutte le ossa, oppure una o più capre risorgono ferite in modo appropriato.

THRYM

Signore dei Giganti del Gelo
Divinità Intermedia
Simbolo: Ascia a doppia lama bianca
Piano di residenza: Midgard (Jotunheim)
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Guerra, freddo, giganti
Seguaci: Giganti del gelo, giganti
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Caos, Forza, Guerra, Male, Terra
Arma preferita: Ascia grande

Illus. di M. Cavotta & D. Cramer

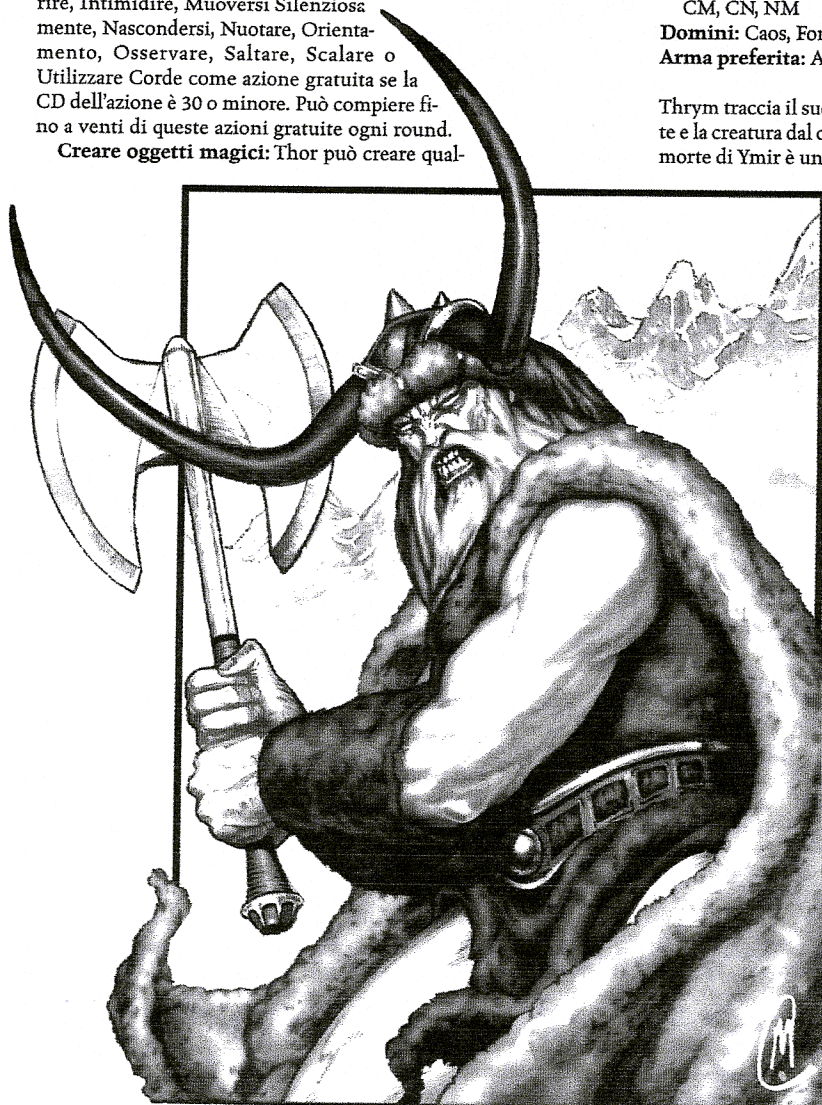
Thrym traccia il suo lignaggio indietro fino a Ymir, il primo gigante e la creatura dal cui corpo Odino, Ve e Vili crearono il mondo. La morte di Ymir è un motivo di rancore che i giganti del gelo in particolare nutrono contro gli Aesir. Thrym un tempo tentò di vincere Freya come sua sposa tenendo come ostaggio il martello di Thor. Sfortunatamente per lui, gli dei camuffarono Thor come sua sposa e Loki come damigella d'onore. Quando Thrym ordinò che il martello fosse portato al suo cospetto per consacrare il matrimonio, Thor lo afferrò e impose la devastazione su ogni gigante presente, incluso Thrym.

Dogma

Pochi culti di Thrym prosperano in Mannheim, spesso collaborando con il culto di Loki. Questi culti insegnano che il mondo terminerà nell'Inverno Fimbul, e che il freddo trionferà dopo che il fuoco di Surtur avrà bruciato il mondo. I membri del culto di Thrym cercano ogni opportunità per indebolire il culto di Thor, e ricevono un notevole aiuto ed esperti consigli dal culto di Loki. Anche se Surtur ha un culto simile, fuoco e ghiaccio non si mischiano mai.

Clero e templi

Thrym raramente garantisce potere divino se non ai giganti. Tuttavia, alcuni rari individui in Mannheim hanno guadagnato la sua approvazione. Nascondono la loro devozione al gigante destinato a congelare il mondo.

I templi di Thrym in Mannheim sono luoghi nascosti, come quelli di Loki. In Jotunheim sono enormi fortezze che risuonano del rumore delle forge giorno e notte. I templi di Thrym in Jotunheim sono centri per la preparazione a Ragnarok. I templi in Mannheim segretamente accumulano armi per preparare il culto a

combattere accanto ai giganti.

I visitatori ai templi di Thrym hanno solo pochi secondi per provare la loro devozione a Thrym prima che i membri del culto attacchino. I chierici e i membri del culto in Mannheim non lasciano testimoni vivi che possano riferire sulle loro attività.

THRYM

Barbaro 20/Guerriero 20
Esterno Mastodontico (Caotico, Freddo, Malvagio)
Grado divino: 14
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d12+200 (Bbr) più 20d10+200 (Grr) (1.200 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 39 m
CA: 63 (-4 taglia, +8 Des, +14 divina, +27 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Ascia grande Mastodontica caotica dell'esplosione di ghiaccio dell'incalzare rafforzato+5* +77/+72/+67/+62 mischia.
Danni: *Ascia grande Mastodontica caotica dell'esplosione di ghiaccio dell'incalzare rafforzato+5* 4d6+34/19-20/x3.
Faccia/Portata: 6 m per 6 m/6 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 49/+4 (4/-), guarigione rapida 34, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 22,4 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, sottotipo del freddo, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 46, aura divina (420 m, CD 32).
Sottotipo del freddo: Immune ai danni da freddo.
Tiri salvezza: Temp +56, Rifl +56, Vol +57.
Caratteristiche: For 44, Des 27, Cos 31, Int 27, Sag 28, Car 27.
Abilità*: Addestrare Animali +60, Artigianato (lavorare pietre) +60, Ascoltare +48, Camuffare +49, Cavalcare (cavallo) +64, Cercare +49, Conoscenza delle Terre Selvagge +56, Conoscenze (dei piani) +49, Conoscenze (religioni) +49, Conoscenze (storia) +49, Diplomazia +57, Intimidire +59, Nascondersi +37, Osservare +52, Percepire Inganni +50, Professione (muratore) +50, Raggirare +49, Saltare +69, Sapienza Magica +49, Scalare +69. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (ascia grande), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Buttare a Terra, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (spada lunga), Critico Poderoso (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Maestria, Mobilità, Occhi Dietro la Testa, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Resistere alla Carica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, Specializzazione in un'Arma (ascia grande), Spinta Migliorata, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 metri, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Colpi Irresistibili, Colpo Anatema (esterni buoni), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guerra), Forza Indomita, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Ira Divina, Padronanza Divina delle Battaglie, Richiamare Creature (giganti del gelo), Senso della Battaglia, Spaccare e Separare, Tempesta Divina, Tempesta di Energia (freddo), Trasformazione.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; scacciare o distruggere creature dell'aria, o intimorire o comandare creature della terra 14 volte al giorno; lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +14 alla For per 1 round) 14 volte al giorno.

Capacità magiche: Thrym utilizza queste capacità come un incantatore di 24° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del male, che utilizza come un incantatore di 25° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 32 + livello dell'incantesimo. *Ammorbidire terra e pietra, animare oggetti, arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro la legge, colpo infuocato, contrastare elementi, corpo di ferro, creare non morti, dissacrare, dissolvi il bene, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male o del caos), *forza straordinaria, frantumare, giusto potere, immunità agli incantesimi, influenza sacrilega, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, mantello del caos, martello del caos, muro di pietra, parola del caos, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, pietra magica, potere divino, protezione dal bene, protezione dalla legge, pugno serrato di Bigby, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, terremoto, veste magica.*

Ira Divina: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Thrym è in preda all'ira: CA 58; pf 1.500; attacchi +82/+77/+72/+67 mischia (4d6+39/19-20/x3, *ascia grande Mastodontica caotica dell'esplosione di ghiaccio dell'incalzare rafforzato+5*); QS RI 56; TS Temp +61, Vol +62; For 54, Cos 41; Saltare +74, Scalare +74. La sua ira può essere utilizzata 14 volte al giorno, dura per 1 ora (o fino a che non è terminata) e al termine non è affaticato.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Thrym ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Thrym considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Thrym può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 22,4 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 22,4 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 14 ore.

Sensi dell'area di influenza: Thrym percepisce automaticamente gli eventi legati ai giganti, alla neve o alle tempeste di nevischio indipendentemente dal numero di persone coinvolte, sia nel presente che fino a quattordici settimane nel passato.

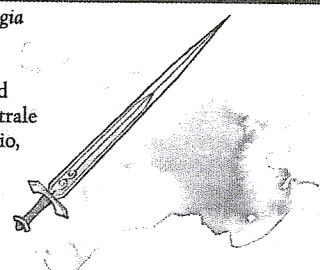
Azioni automatiche: Thrym può utilizzare Artigianato (lavorare pietre), Camuffare o Professione (muratore) come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite in un round.

Creare oggetti magici: Thrym può creare qualsiasi arma o armatura magica, qualsiasi oggetto meraviglioso legato alla lavorazione delle pietre o qualsiasi oggetto che produca o utilizzi freddo o ghiaccio, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non superi le 200.000 mo.

Illus. di D. Cramer

TYR

Dio del Coraggio e della Strategia
Divinità Intermedia
Simbolo: Spada
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Coraggio, fiducia, strategia, tattica, scrittura
Seguaci: Guerrieri, monaci, paladini, ranger, saggi, nani
Allineamento dei chierici: LM, LB, LN
Domini: Guerra, Legge, Protezione
Arma preferita: Spada lunga

Uno dei figli di Odino e Frigga, Tyr appare come un uomo barbuto dall'aspetto possente che ha perso la mano destra. È considerato l'Aesir più anziano dopo Odino e Thor, e il più coraggioso degli dei. Esercita un grande potere in battaglia, e come suo padre può determinarne il risultato. I combattenti saggi invocano Tyr prima di entrare in battaglia. La vita di Tyr è destinata ad incrociare i lupi mostruosi. Ha perso la sua mano destra con Fenrir mentre gli dei

legavano il figlio di Loki. A Ragnarok, lui e Garm sono destinati a morire combattendo l'uno contro l'altro.

Dogma

Il culto di Tyr insegna il coraggio nelle situazioni quotidiane così come nelle catastrofi o in battaglia. Questo è il coraggio di quanti conoscono le proprie capacità, non il coraggio della follia temeraria. Il culto di Tyr comprende il valore del sacrificio personale, ma distingue tra la necessità e il buttare via la propria vita. Il culto insegna il sacrificio per gli altri come un ideale, mentre considera il sacrificio per la gloria personale come un anatema. A causa dell'interesse del culto per il sacrificio per gli altri, è benvenuto ovunque tranne che nelle comunità più caotiche.

Clero e templi

I chierici di Tyr lavorano per sviluppare le loro abilità di combattimento con un'arma nella mano sinistra, se non sono già mancini. Quando compiono i loro doveri religiosi, di solito indossano una manica di cuoio chiusa sulla mano e sul braccio destro in emulazione della loro divinità. Anche se spesso sono calorosi, comprensivi e incoraggianti, la loro pazienza ha un limite. Quanti rifiutano di affrontare la vita con coraggio hanno poco tempo per cambiare prima che i chierici di Tyr li lascino a subire il fato delle loro scelte.

I templi di Tyr sono fortezze rigidamente organizzate con turni di servizio e programmi di cerimonie affissi perché tutti possano leggerli. Comprendono armerie e sale per addestramento e possono possedere campi in cui poter addestrare le popolazioni locali in formazioni e manovre di combattimento.

I visitatori ai templi di Tyr trovano che i programmi non si piegano alle loro necessità. Quanti sostengono attivamente i programmi e l'organizzazione si trovano ben accolti. I chierici non tollerano l'indolenza, la disorganizzazione e i tratti caotici.

TYR

Chierico 20/Guerriero 20
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+180 (esterno) più 20d8+180 (Chr) più 20d10+180 (Grr) (1.060 pf)
Iniziativa: +12 (+8 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 69 (+8 Des, +15 divina, +28 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Spada lunga dell'anatema* affilata legale+5* +76/+71/+66/+61 mischia; oppure incantesimo +66 di contatto in mischia o +63 di contatto a distanza. *+78/+73/+68/+63 contro esterni malvagi.
Danni: *Spada lunga dell'anatema* affilata legale+5* 1d8+35/15-20 o per incantesimo. *2d6 più 1d8+35/15-20 contro esterni malvagi.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 19 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, resistenza sonora 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 67, aura divina (450 m, CD 32).
Tiri salvezza: Temp +58, Rifl +57, Vol +58.
Caratteristiche: For 32, Des 27, Cos 28, Int 43, Sag 28, Car 27.
Abilità*: Acrobazia +62, Addestrare Animali +66, Ascoltare +61, Cavalcare (cavallo) +70, Comunicazione Segreta +62, Concentrazione +68, Conoscenze (arcane) +74, Conoscenze (dei piani) +66, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +66, Conoscenze (religioni) +73, Conoscenze (storia) +67, Diplomazia +75, Equilibrio +62, Guarire +67, Intimidire +62, Nuotare +69, Osservare +61, Percepire Inganni +60, Raccogliere Informazioni +58, Raggirare +62, Saltare +73, Sapienza Magica +74, Scalare +69, Scrutare +67. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Critico Migliorato (spada lunga), Critico Poderoso (spada lunga), Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Immobili, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Sacro, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra, Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arma Focalizzata Divina (spada lunga), Colpo Anatema (esterni malvagi), Colpo Anatema (giganti), Colpo Distruttivo, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Imporre Cerca, Ispirazione Divina (coraggio), Padronanza Divina delle Battaglie, Potere della Verità, Resistenza all'Energia Incrementata (sonora), Resistenza agli Incantesimi Incrementata, Senso della Battaglia, Specializzazione Divina in un'Arma (spada lunga), Tempesta Divina, Trasformazione.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (soggetto toccato ottiene bonus di resistenza +20 al successivo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 15 volte al giorno.

Illus. di G. Angus

Capacità magiche: Tyr utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi della legge, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 33 + livello dell'incantesimo. *Arma magica, arma spirituale, barriera di lame, blocca mostri, calmare emozioni, campo anti-magia, cerchio magico contro il caos, colpo infuocato, dettame, dissolvi il caos, evoca mostri IX* (solo come incantesimo della legge), *immunità agli incantesimi, ira dell'ordine, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, potere divino, protezione dagli elementi, protezione dal caos, repulsione, resistenza agli incantesimi, santuario, scudo della legge, scudo su altri, sfera prismatica, veste magica, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Tyr ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Tyr considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Tyr può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 24 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 24 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

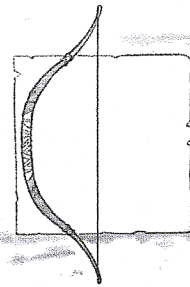
Sensi dell'area di influenza: Tyr percepisce automaticamente gli eventi legati alla pianificazione, preparazione e addestramento per la battaglia, qualsiasi battaglia e qualsiasi scelta o decisione coraggiosa presa indipendentemente dal numero di persone coinvolte, sia nel presente che fino a quindici settimane nel passato.

Azioni automatiche: Tyr può utilizzare Conoscenze (arcane), Conoscenze (dei piani), Conoscenze (nobiltà e famiglie reali), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Diplomazia, Percepire Inganni o Raccogliere Informazioni come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite in un round.

Creare oggetti magici: Tyr può creare qualsiasi oggetto magico che fornisca bonus al morale o qualsiasi arma o armatura magica, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

ULLER

Dio della Caccia, degli Arcieri e dell'Inverno
Divinità Minore
Simbolo: Arco lungo
Piano di residenza: Asgard
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Arcieri, caccia, inverno
Seguaci: Barbari, druidi, ranger, arcieri, elfi, halfling, mezzelfi, mezzorchi
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Caos, Protezione, Viaggio
Arma preferita: Arco lungo

Particolarmente bello a vedersi e un combattente esperto, Uller è spesso invocato da quanti entrano in combattimento singolo. Il figlio di Sif e Thor, Uller è particolarmente abile a sciare e tirare con l'arco. La sua astuzia lo rende prezioso per il consiglio degli dei. Quando Skadi ha divorziato da Njord, ha sposato Uller.

Dogma

I membri del culto di Uller trionfano in combattimento come qualsiasi altro abitante di Asgard, ma non vedono alcuna ragione per combattere in corpo a corpo quando possono utilizzare i loro archi da una certa distanza. Quando giungono a sfide personali, preferiscono confrontarsi nel tiro con l'arco piuttosto che con le spade. Il culto guida quanti preferiscono combattere in mischia all'adorazione della madre di Uller, Sif. In quanto cacciatore, Uller insegna il rispetto per la vita selvaggia e per la natura. Mette in guardia contro le interferenze con l'equilibrio della natura e spinge i suoi seguaci ad agire come predatori del regno animale, cacciando i meno forti e lasciando i giovani a proseguire e continuare la specie.

Clero e templi

I chierici di Uller vengono spesso trovati a cacciare per procurare cibo per il loro tempio e la loro comunità. Spesso fungono da messaggeri tra le comunità isolate dalla neve e dal ghiaccio, muovendosi con gli sci o con le slitte trainate dai cani. Tutti portano archi lunghi o corti.

I templi di Uller assomigliano a padiglioni di caccia. Oltre a una grande sala, hanno depositi e laboratori per fare sci, slitte da neve, archi e frecce. La cucina assomiglia a una macelleria, dal momento che i membri giovani del clero scuoiano e macellano quegli animali che Uller garantisce loro come cibo.

I visitatori ai templi di Uller si ritrovano ben accolti, a patto che mostrino rispetto e gradimento per l'equilibrio naturale e il cibo che viene loro offerto. I cacciatori di ogni tipo sono particolarmente benvenuti, e i chierici e i fedeli condividono le tecniche e i trucchi con i visitatori.

ULLER

Barbaro 20/Ranger 20
Esterno Medio
Grado divino: 6
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d12+160 (Bbr) più 20d10+160 (Rgr) (1.080 pf)
Iniziativa: +20 (+16 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 21 m

Illus. di D. Cramer & A. Swekel

CA: 59 (+16 Des, +6 divina, +19 naturale, +8 deviazione)
Attacchi: *Spadone dell'anatema* del gelo+5* +61/+56/ +51/+46 mischia; oppure *arco lungo potente composito dell'anatema* caotico dell'esplosione di ghiaccio+5* (bonus di For +10) con *frecce+5* +73/+68/+63/+58 a distanza. *Spadone +63/+58/+53/ +48, arco lungo +75/+70/+65/+60 contro nemici prescelti.
Danni: *Spadone dell'anatema* del gelo+5* 2d6+20, 19-20; *arco lungo potente composito dell'anatema* caotico dell'esplosione di ghiaccio+5* (bonus di For +10) con *frecce+5* 1d8+20/19-20/x3. *Spadone 4d6+20/19-20, arco lungo 2d6 più 1d8+20/19-20/x3 contro nemici prescelti.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 41/+4 (4/-), resistenza al fuoco 26, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 9,6 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, nemico prescelto (draghi +5, bestie magiche +4, goblinoidi +3, aberrazioni +2, non morti +1), ira superiore 6 volte al giorno, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 38, aura divina (180 m, CD 24).
Tiri salvezza: Temp +46, Rifl +54, Vol +46.
Caratteristiche: For 30, Des 42, Cos 26, Int 25, Sag 27, Car 26.
Abilità: Acrobazia +41, Addestrare Animali +50, Artigianato (costruire archi) +49, Ascoltare +52, Cavalcare (cavallo) +37, Cercare +45, Concentrazione +35, Conoscenza delle Terre Selvagge +74, Conoscenze (natura) +59, Diplomazia +41, Empatia Animale +40, Equilibrio +30, Intimidire +46, Muoversi Silenziosamente +54, Nascondersi +54, Nuotare +41, Orientamento +50, Osservare +48, Percepire Inganni +25, Raggirare +37, Saltare +52, Scalare +47, Utilizzare Corde +54.
Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo composito). Attacco Poderoso, Correre, Critico Migliorato (arco lungo composito), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mira Precisa, Mobilità, Resistenza Fisica, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Spinta Migliorata, Tiro in Movimento, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Arciere Divino, Cambiare Forma, Camminare sul Ghiaccio†, Celerità Divina, Movimento Istantaneo, Ranger Divino. †Capacità unica, descritta sotto.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (soggetto toccato ottiene bonus di resistenza +6 al successivo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 6 volte al giorno; libertà di movimento 6 volte al giorno.

Capacità magiche: Uller utilizza queste capacità come un incantatore di 16° livello, eccetto per gli incantesimi del caos, che utilizza come un incantatore di 17° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 24 + livello dell'incantesimo. *Animare oggetti, campo anti-magia, cerchio magico contro la legge, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos), *frantumare, immunità agli incantesimi, localizza oggetto, mantello del caos, martello del caos, parola del caos, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, protezione dagli elementi, protezione dalla legge, repulsione, resistenza agli incantesimi, ritirata rapida, santuario, scopri il percorso, scudo su altri, sfera prismatica, teletrasporto, teletrasporto senza errore, volare, vuoto mentale.*

Ira superiore: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Uller è in preda all'ira: CA 57; pf 1.260; attacchi +64/+59/+54/+49 mischia (2d6+23/19-20, *spadone dell'anatema del gelo+5*); TS Temp +49, Vol +49; For 36, Cos 32; Concentrazione +38, Nuotare +44, Saltare +55, Scalare +50. La sua ira dura per 14 round, e al termine non è affaticato.

Incantesimi da ranger al giorno: 5/5/5/5; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Camminare sul Ghiaccio (capacità divina primaria unica): Uller può scivolare attraverso o sopra la neve e il ghiaccio con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. I suoi spostamenti non lasciano tracce, tunnel o buchi, e non creano alcuna increspatura o altro segno del suo passaggio.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Uller può prendere 10 su qualsiasi prova. Uller considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Einherjar

Illus. di S. Wood

Sensi: Uller può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di 9,6 chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di 9,6 chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 6 ore.

Sensi dell'area di influenza: Uller percepisce automaticamente gli eventi legati agli sforzi di nutrire cinquecento o più persone attraverso la caccia, e le gare di tiro con l'arco con qualsiasi combinazione di spettatori o sfidanti che totalizzi cinquecento o più persone.

Azioni automatiche: Uller può utilizzare Artigianato (costruire archi), Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi od Orientamento come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Uller può creare qualsiasi oggetto magico legato alla caccia o al tiro con l'arco, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 30.000 mo.

MOSTRI ASGARDIANI

EINHERJAR

Gli einherjar sono combattenti di Odino, scelti dalle valchirie tra quanti sono caduti in battaglia. Trascorrono il loro tempo combattendo durante il giorno e banchettando nel Valhalla durante la notte. Quando giungerà Ragnarok, marceranno fuori dal Valhalla e combatteranno accanto agli Aesir contro i giganti.

Le statistiche per gli einherjar si applicano ugualmente alle combattenti dalla sala di Sif.

Nani

Tratti nanici: Bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus per schivare di +4 contro i giganti; scurovisione; esperti minatori (bonus razziale di +2 alle prove per notare inusuali opere di muratura; può effettuare una prova per un'inusuale opera di muratura come se la stesse cercando attivamente quando si trova in un raggio di 3 metri e può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri; intuire la profondità); bonus razziale di +2 alle prove di Valutare e Artigianato o Professione inerenti alla pietra o al metallo.

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo e acido; resistenza al fuoco 20, riduzione del danno 35/+4, RI 32, immortale.

Elfi

Tratti elfici: Immune a incantesimi ed effetti magici di *sonno*; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare (può vedere due volte più lontano di un umano in condizioni di scarsa illuminazione); ha il diritto di effettuare una prova di Cercare quando si trova in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse attivamente cercando; Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, spada lunga e stocco) come talento bonus; bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già calcolato nelle statistiche).

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo e acido; resistenza al fuoco 20, riduzione del danno 35/+4, RI 32, immortale.

Umani

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo e acido; resistenza al fuoco 20, riduzione del danno 35/+4 (4/-), RI 32, immortale.

Movimento veloce: L'einherjar ha una velocità di 21 metri quando non indossa armatura o quando ne indossa una leggera o media (e non trasporta un carico pesante).

Ira superiore: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui l'einherjar è in preda all'ira: CA 15; pf 230; attacchi +28/+23/+18/+13 mischia (1d8+7/x3, ascia da battaglia); TS Temp +17, Vol +9; For 24, Cos 20; Scalare +17, Saltare +17, Nuotare +19. La sua ira dura per 8 round, e al termine non è affaticato.

	Nano Einherjar Esterno Piccolo Quasi-divinità (0) Guerriero 20	Elfo Einherjar Esterno Medio Quasi-divinità (0) Guerriero 20	Einherjar Umano Esterno Medio Quasi-divinità (0) Barbaro 20
Dadi Vita:	20d10+80 (190)	20d10+20 (130)	20d12+40 (170)
Iniziativa:	+5	+9	+5
Velocità:	15 m	18 m	21 m
CA:	19 (contatto 11, alla sprovvista 18)	20 (contatto 15, alla sprovvista 17)	17 (contatto 11, alla sprovvista 17)
Attacchi:	Urgrosh nanico +19/+14/+9/+4 mischia; o urgrosh nanico +15 a distanza	Spada lunga +26/+21/+16/+11 mischia; o arco lungo composito +26/+21/+16/+11 a distanza	Ascia da battaglia +25/+20/+15/+10 mischia
Danni:	Urgrosh nanico 1d8+4/19-20/x3; o urgrosh nanico 1d6/19-20/ x3	Spada lunga 1d8+3/18-20; o arco lungo composito 1d8+2/19-20/x3	Ascia da battaglia 1d8+4/x3
Qualità speciali:	Tratti nanici, tratti da quasi-divinità	Tratti elfici, tratti da quasi-divinità	Tratti da quasi-divinità, movimento veloce, ira superiore 6 volte al giorno, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole)
Tiri salvezza:	Temp +16, Rifl +9, Vol +8	Temp +13, Rifl +13, Vol +8	Temp +14, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche:	For 15, Des 13, Cos 18, Int 10, Sag 10, Car 10	For 13, Des 20, Cos 12, Int 10, Sag 10, Car 12	For 18, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12
Abilità:	Artigianato (lavorare metalli) +13, Artigianato (lavorare pietre) +14, Ascoltare +2, Osservare +2, Saltare +11, Scalare +11	Addestrare Animali +6, Ascoltare +2, Cavalcare (cavallo) +12, Cercare +2, Nuotare +13, Osservare +2, Saltare +13, Scalare +14	Addestrare Animali +13, Ascoltare +14, Cavalcare (cavallo) +15, Conoscenza delle Terre Selvagge +12, Intimidire +18, Nuotare +16, Orientamento +12, Osservare +2, Saltare +14, Scalare +14
Talenti:	Arma Focalizzata (urgrosh nanico), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (urgrosh nanico), Correre, Critico Migliorato (urgrosh nanico), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (urgrosh nanico) Spinta Migliorata, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Preferita (spada lunga), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada lunga), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (arco lungo composito), Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato
Clima/Terreno:	Asgard	Asgard	Asgard
Organizzazione:	Truppa (20-40)	Truppa (20-40)	Truppa (20-40)
Grado di Sfida:	20	20	20
Allineamento:	Neutrale buono	Caotico buono	Neutrale buono

GIGANTI

Gigante o gigantessa del gelo di Jotunheim: Quasi-divinità (grado divino 0); Bbr20; esterno Mastodontico (malvagio); DV 20d8+123; pf 213; Iniz +3; Vel 39 m; CA 18 (contatto 5, alla sprovvista 18); Att +22/+17/+12 mischia (2d8+9/19-20/x3, ascia grande perfetta Enorme); o +11/+6/+1 a distanza (2d6+9 roccia); Faccia/Portata 6 m per 6 m/6 m; AS Scagliare macigni; QS Sottotipo del freddo, RD 35/+4 (4/-), scurovisione 18 m, movimento veloce, ira superiore 6 volte al giorno, afferrare macigni, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), tratti da quasi-divinità; AL CM; TS Temp +18, Rifl +7, Vol +8; For 29, Des 9, Cos 23, Int 10, Sag 10, Car 12.

Illus. di A. Swekel

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +10, Intimidire +11, Nascondersi -15, Orientamento +10, Osservare +18, Saltare +19, Scalare +19; Arma Focalizzata (ascia grande), Arma Focalizzata (roccia), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (ascia grande), Correre, Critico Migliorato (ascia grande), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Robustezza, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Volontà di Ferro.

Sottotipo del freddo: Immune ai danni da freddo; subisce danni raddoppiati dal fuoco a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzarli, nel qual caso subisce danni dimezzati se effettuato con successo e danni raddoppiati se fallisce.

Movimento veloce: Un gigante del gelo di Jotunheim ha una velocità di 39 metri quando non indossa armatura o quando ne indossa una leggera o media.

Ira superiore: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui un gigante del gelo di Jotunheim è in preda all'ira: CA 16; pf 333; attacchi +25/+20/+15 mischia (2d8+12/19-20/x3, ascia grande perfetta Enorme); TS Temp +21, Vol +11; For 35, Cos 29; Saltare +22, Scalare +22. La sua ira dura per 12 round, e al termine non è affaticato.

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo e acido; resistenza al fuoco 20, riduzione del danno 35/+4, RI 32, immortale.

Gigante o gigantessa del fuoco di Muspelheim: Quasi-divinità (grado divino 0); Grr20; esterno Mastodontico (malvagio, fuoco, legale); DV 20d8+123; pf 213; Iniz +3; Vel 36 m; CA 18 (contatto 5, alla sprovvista 18); Att +27/+22/+17/+12 mischia (2d8+11/19-20, spadone perfetto Enorme); o +16/+11/+6/+1 a distanza (2d6+9 più 2d6 fuoco, roccia); Faccia/Portata 6 m per 6 m/6 m; AS Scagliare macigni; QS riduzione del danno 35/+4, scurovisione 18 m, tratti da quasi-divinità, sottotipo del fuoco, afferrare macigni; AL LM; TS Temp +20, Rifl +13, Vol +14; For 29, Des 9, Cos 23, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +13, Artigianato (lavorare metalli) +32, Ascoltare +22, Cavalcare (cavallo) +1, Conoscenza delle Terre Selvagge +22, Intimidire +21, Nascondersi -13, Orientamento +20, Osservare +22, Saltare +39, Scalare +39; Abilità Focalizzata (Addestrare Animali), Abilità Focalizzata (Conoscenza delle Terre Selvagge), Abilità Focalizzata [Artigianato (lavorare metalli)], Arma Focalizzata (roccia), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (spadone), Correre, Critico Migliorato (roccia), Critico Migliorato (spadone), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spadone), Spinta Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, fuoco e acido; resistenza al freddo 20, riduzione del danno 35/+4, RI 32, immortale.

Sottotipo del fuoco: Immune ai danni da fuoco; subisce danni raddoppiati dal freddo a meno che non sia permesso un tiro salvezza per dimezzarli, nel qual caso subisce danni dimezzati se effettuato con successo e danni raddoppiati se fallisce.

VALCHIRIE

Ancelle della Battaglia, Designatrici degli Uccisi

Quasi-divinità (0)

Dogma

Non esiste un culto delle valchirie. Quanti cercano il Valhalla o Sessrumnir dopo la morte appartengono ai culti di Odino o Freya. Invece, le valchirie servono il pantheon asgardiano in generale. Tutte le valchirie sono femmine.

Valchiria: Quasi-divinità femmina (grado divino 0); Pal20; esterno Medio; DV 20d8+140; pf 230; Iniz +19; Vel 18 m; CA 35 (contatto 16, alla sprovvista 29); Att +30/+25/+20/+15 mischia (1d8+9/19-20/x3, lancia da cavaliere pesante o 1d6+9/19-20/x3, mezza lancia o 1d8+9, 18-20, spada lunga); AS Punire il male, scacciare non morti 10 volte al giorno; QS Aura di coraggio, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, legame empatico con la cavalcatura, cavalcatura pegaso, *imposizione delle mani, rimuovere malattie* 6 volte alla settimana, condividere incantesimi con la cavalcatura, tratti da quasi-divinità; AL LB; TS Temp +19, Rifl +29, Vol +19; For 28, Des 40, Cos 25, Int 24, Sag 24, Car 24.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +50, Ascoltare +29, Cavalcare (cavallo) +62, Concentrazione +50, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (dei piani) +27, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +27, Conoscenze (non morti) +32, Conoscenze (religioni) +33, Conoscenze (storia) +27, Diplomazia +50, Guarire +50, Intimidire

+30, Nuotare +31, Osservare +32, Saltare +34, Scalare +34; Arma Focalizzata (lancia da cavaliere pesante), Arma Focalizzata (mezza lancia), Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Carica Devastante, Combattere in Sella, Correre, Critico Migliorato (lancia da cavaliere pesante), Critico Migliorato (mezza lancia), Critico Migliorato (spada lunga), Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Travolgere.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno una valchiria può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Ottiene +7 al suo tiro per colpire e infligge 20 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto, ma significa che per quel giorno ha utilizzato la capacità.

Scacciare non morti (Sop): Una valchiria scaccia i non morti come farebbe un chierico di due livelli inferiori.

Aura di coraggio (Sop): Una valchiria è immune alla paura, magica o di altra natura. Gli alleati in un raggio di 3 metri da lei ottengono un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Individuazione del male (Mag): La valchiria può usare *individuazione del male* a volontà come l'incantesimo.

Grazia divina: La valchiria applica il suo bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza (questo modificatore è già calcolato nelle statistiche indicate sopra).

Salute divina: Una valchiria è immune a tutte le malattie, incluse le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Legame empatico (Sop): La valchiria può comunicare telepaticamente con la cavalcatura fino a una distanza di 1,6 chilometri. La valchiria ha la stessa connessione che ha la cavalcatura con un oggetto o un luogo.

Cavalcatura pegaso: Questa creatura garantisce al suo padrone un legame empatico e di condividere gli incantesimi. Vedi sotto per le statistiche.

Imposizione delle mani (Mag): Una valchiria può curare le ferite con il semplice contatto come azione standard. Ogni giorno può curare 140 punti ferita. La valchiria può curare se stessa e dividere le cure tra molteplici riceventi. Non è costretta a usarle tutte in una volta.

Rimuovere malattie (Mag): Una valchiria può rimuovere le malattie, come l'incantesimo, sei volte alla settimana.

Condividere incantesimi: Una valchiria può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sulla sua cavalcatura se quest'ultima è in un raggio di 1,5 metri in quel momento. La valchiria può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sulla sua cavalcatura.

Incantesimi da paladino al giorno: 5/5/5/4; CD base = 17 + livello dell'incantesimo.

Tratti da quasi-divinità: Immune a trasmutazione, risucchio di energia, risucchio delle caratteristiche, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, elettricità, freddo e acido; resistenza al fuoco 20, RD 35/+4, RI 32, immortale.

Cavalcatura della valchiria: GS 12; esterno Grande; DV 12d8+36; pf 90; Iniz +6; Vel 18 m, volare 36 m (buona); CA 21 (contatto 11, alla sprovvista 19); Att +17 mischia (1d8+6, 2 zoccoli), +12 mischia (1d8+3, morso); AS Capacità magiche; QS Comandare, eludere migliorato, olfatto acuto, RI 25; AL NB; TS Temp +11, Rifl +10, Vol +11; For 22, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +16*, Cercare +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +16, Diplomazia +3, Intimidire +16, Nascondersi -2, Orientamento +11, Osservare +16*, Percepire Inganni +16; Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Virata, Volontà di Ferro. *Bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Capacità magiche: Individuazione del bene e *individuazione del male* a volontà in un raggio di 54 metri come incantesimi lanciati da uno stregone di 5° livello.

Olfatto acuto (Str): La creatura può individuare nemici in avvicinamento, fiutare avversari nascosti e seguire tracce per mezzo dell'olfatto.

CLASSE DI PRESTIGIO: BERSERK

I berserk sono combattenti che si vestono con pellicce d'orso ["berserk" viene da "bear sark" ("sark d'orso") o da "bear shirt" (camicia d'orso)], avvantaggiandosi della paura che molte persone provano nei confronti degli animali selvaggi e contemporaneamente richiamando l'ira selvaggia dell'animale nel corpo del combattente. I berserk si precipitano in una frenesia da battaglia, sbattendo i loro scudi e ululando come animali. Sono guerrieri feroci e apparentemente insensibili al dolore mentre durante questa follia. I berserk sono nemici formidabili. Nella loro ira sono anche conosciuti per attaccare i macigni e gli alberi della foresta, e non è raro per loro uccidere la propria gente.

Illus. di W. Reynolds

TABELLA 6-4: BERSERK

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+0	Furia in battaglia 1 volta al giorno, movimento +3 m
2°	+1	+3	+0	+0	Riduzione del danno 1/-
3°	+2	+3	+1	+1	Forma della bestia 1 volta al giorno
4°	+3	+4	+1	+1	Furia in battaglia 2 volte al giorno, riduzione del danno 2/-
5°	+3	+4	+1	+1	
6°	+4	+5	+2	+2	Forma della bestia 2 volte al giorno, riduzione del danno 3/-
7°	+5	+5	+2	+2	
8°	+6	+6	+2	+2	Furia in battaglia 3 volte al giorno, riduzione del danno 4/-
9°	+6	+6	+3	+3	Forma della bestia 3 volte al giorno,
10°	+7	+7	+3	+3	

I barbari solitamente disdegnano i berserk, la cui mancanza di controllo in battaglia supera di gran lunga anche la leggendaria ira dei barbari. Gli dei asgardiani sono spesso incantatori arcani, in modo tale che anche maghi e stregoni possono ritrovarsi "benedetti" dalla furia in battaglia.

Come personaggi non giocanti, i berserk non sono distinguibili dagli altri guerrieri e combattenti fino a che la loro follia non ha il sopravvento. Raramente viaggiano insieme, sapendo per esperienza quanto possano essere pericolosi per i loro stessi alleati.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un berserk, un personaggio deve soddisfare tutti i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Competenza nelle Armature (medie), Competenza nelle Armi da Guerra (ascia da battaglia, spada lunga o martello da guerra), Competenza negli Scudi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del berserk (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Empatia Animale (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Tutte le voci seguenti sono i privilegi di classe della classe di prestigio del berserk.

Competenza nelle armi e nelle armature: I berserk acquisiscono la competenza nell'uso delle armature leggere così come delle armi da mischia semplici e da guerra, se non avevano queste competenze da una classe precedente.

Furia in battaglia (Str): A cominciare dal 1° livello, i berserk possono entrare nella furia in battaglia come azione standard. Ottengono +6 alla Forza, +6 alla Costituzione e un bonus al morale di +3 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà, ma subiscono una penalità di -2 alla CA mentre sono nella furia in battaglia. L'aumento del punteggio di Costituzione aumenta i punti ferita del berserk di 3 punti per livello, ma questi punti ferita scompaiono alla fine della furia quando il punteggio di Costituzione scende di nuovo al normale (questi punti ferita extra non vengono persi prima come avviene per i punti ferita temporanei; vedi "Punti ferita temporanei" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Mentre soggetto alla furia, un berserk non può usare abilità o capacità che richiedano pazienza e concentrazione, come muoversi silenziosamente o lanciare incantesimi (le sole abilità di classe che non può usare sono Empatia Animale e Conoscenza delle Terre Selvagge). Non può usare armi a distanza. Può usare qualsiasi talento che abbia la possibilità di avere tranne Maestria, i talenti di creazione oggetto, i talenti di metamagia e Abilità Focalizzata (se è legato a un'abilità che richieda pazienza o concentrazione). Mentre soggetto alla furia, un berserk attacca ogni essere che può vedere. Quando un berserk inizia ad attaccare un nemico, continua finché il nemico muore, il berserk muore o diventa incapacitato, o la furia termina.

Per evitare di attaccare un amico o un passante innocente, il berserk deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il numero di round già trascorsi in preda alla furia). Un attacco di furia in battaglia dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione (già aumentato) del personaggio. Il berserk non è in grado di terminare in anticipo la furia in battaglia volontariamente. Se non ci sono più esseri in vista, il berserk attacca a caso pareti, rocce, alberi, porte o qualsiasi cosa possa vedere. Alla fine di una furia, il berserk è affaticato (-2 alla Forza, -2 alla Destrezza, non può caricare o correre) per la durata di quel incontro. Il berserk può entrare in una furia solo una volta per incontro e solo un certo numero di volte al giorno (in base al livello).

Bonus al movimento (Str): Al 1° livello, i berserk aumentano la loro velocità di 3 metri. Questo bonus si applica solo alle forme umane e ibride del berserk.

Forma della bestia (Sop): Al 3° livello, il berserk seleziona un totem animale dalla lista seguente: orso (bruno), cinghiale, aquila, corvo, balena (capodoglio) o lupo. Un numero di volte al giorno determinato dal livello, il berserk può cambiare forma in una creatura ibrida con peculiarità che combinano umano e animale, oppure nell'animale stesso. Un ibrido mantiene l'uso di braccia, mani e intelligenza umana, ma perde il potere della parola. Un ibrido non può utilizzare abilità o capacità che richiedano pazienza e concentrazione, come muoversi silenziosamente o lanciare incantesimi (le sole abilità di classe che non può usare sono Empatia Animale e Conoscenza delle Terre Selvagge). Può usare qualsiasi talento che abbia la possibilità di avere tranne Maestria, i talenti di creazione oggetto, i talenti di metamagia e Abilità Focalizzata (se è legato a un'abilità che richieda pazienza o concentrazione). Gli ibridi ottengono anche +2 alla Forza e +2 alla Costituzione. L'aumento del punteggio di Costituzione aumenta i punti ferita del berserk di 1 punto per livello, ma questi punti ferita scompaiono alla fine della furia quando il punteggio di Costituzione scende di nuovo al normale (questi punti ferita extra non vengono persi prima come avviene per i punti ferita temporanei; vedi "Punti ferita temporanei" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Mentre è in forma animale, il berserk guadagna le capacità e le velocità di movimento dell'animale e mantiene la sua intelligenza umana. Un berserk non può usare la furia in battaglia mentre è in forma ibrida o animale, o non può usare la forma della bestia mentre è soggetto alla furia della battaglia. Un berserk può sempre ritornare alla forma umana. Nessun equipaggiamento o vestito si trasforma con il berserk.

Riduzione del danno (Str): Iniziando al 2° livello, il berserk ottiene la capacità di scrollare via una parte di ferite da ogni colpo o attacco. Sottrarre 1 dai danni che il berserk subisce ogni volta che gli vengono inflitti dei danni. Al 4° livello, questa riduzione del danno sale a 2. Al 6° livello, sale a 3. All'8° livello, sale a 4. La riduzione del danno può ridurre i danni a 0 ma non sotto a 0.

MOSTRI ASGARDIANI

I mostri seguenti sono particolarmente appropriati per una campagna che usa il pantheon asgardiano.

Mostro	GS	Note
Elementale dell'aria	Da 1 a 11	Spesso ha un attacco con il freddo
Elementale del fuoco	Da 1 a 11	Spesso più intelligente del normale
Elfo alto	1/2	
Elfo drow	1	Spesso chiamato svartalf
Gigante	Da 7 a 13	Principalmente del fuoco e del gelo
Gnomo svirfneblin	1	Spesso non distinguibile dai nani
Gorilla crudele	3	Una versione "gorilla delle nevi" (stesse statistiche)
Licantropo, orso mannaro	5	Spesso con livelli da combattente o da barbaro
Lupo invernale	5	
Mephit del fuoco	3	
Mephit del ghiaccio	3	
Mephit del magma	3	
Nano delle profondità	1/2	Tipico nano nordico
Nano duergar	1	Tipico nano nordico malvagio
Scheletro	Da 1/6 a 9	Qualsiasi taglia
Spiritello, nixie	1	Spesso caotico
Verme del gelo	12	
Wight	3	Servitore/creatura di Hel
Worg	2	
Zombi	Da 1/6 a 12	Qualsiasi taglia

Animali: Orso polare (GS 4); cane (GS 1/3); cane da galoppo (GS 1); corvo (qualche volta celestiale) (GS 1/8); serpente strangolatore gigante (qualche volta immondo a GS +1) (GS 5); balena, orca (GS 5); lupo (GS 1).

Illus. di A. Swekel

IL CULTO DEL SOLE

Il Culto del Sole è una religione monoteistica definita secondo le linee guida nel Capitolo 1. La divinità di questa religione, Taiia, è una divinità del sole con due aspetti: essa è la Creatrice e la Distruttrice dell'universo, ogni ruolo manifestato quotidianamente nella sua presenza o assenza dal cielo.

TAIIA

La Guardiana, La Creatrice, La Divoratrice, La Danzatrice, La Luce Accecante

Divinità Maggiore
Simbolo: Un disco solare con tre occhi
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Creazione, distruzione, vita, morte
Seguaci: Chiunque
Allineamento dei chierici: (Aspetto Creatore) CB, CN, LB, LN, N, NB; (aspetto Distruttore) CM, CN, LN, LM, N, NM
Domini: (Aspetto Creatore) Aria, Bene, Caos, Conoscenza, Fortuna, Guarigione, Legge, Magia, Protezione, Sole, Terra, Viaggio; (aspetto Distruttore) Acqua, Caos, Distruzione, Forza, Fuoco, Guerra, Inganno, Legge, Male, Morte.
Arma preferita: (Aspetto Creatore) tridente; (aspetto Distruttore) ascia da battaglia.

Taiia è una divinità solare, di cui si dice sia la creatrice dell'universo e della vita mortale, così come la sua distruttrice finale. Il sorgere del sole ogni mattina serve a far ricordare il suo favore e le sue proprietà nel dare e sostenere la vita. Il tramontare del sole e la sua assenza durante la notte sono un assaggio della sua collera, promessa a quanti non sono suoi seguaci. Taiia appare come un'umanoide di razza indeterminata, con la pelle rossa, i capelli dorati, tre occhi e quattro braccia. È circondata da un nembo di luce vivida, e nessuna oscurità può tollerare la sua presenza.

Dogma

Taiia è volubile e irascibile, concedendo e rifiutando i suoi favori senza evidente considerazione per l'allineamento o l'imparzialità. I suoi seguaci rappresentano l'intera gamma della vita mortale: devoti adoranti che ricercano l'unione mistica con la sua luce, fanatici assassini che credono di eseguire la sua sentenza di condanna, e umili contadini che implorano di avere raccolti abbondanti e inverni miti. Persone diverse e sette diverse danno rilievo a uno dei suoi aspetti piuttosto che all'altro. Un equilibrato giudizio di entrambi è difficile da trovare, ma può essere espresso al meglio nella visione del contadino:

"Taiia dà e prende. Noi viviamo e moriamo secondo la sua volontà. I raccolti crescono o appassiscono sotto il gelo se pronuncia una parola. Se ne preoccupa? Non lo so. Ma so che sente le preghiere che offro nel tempio, e talvolta concede ciò che chiedo. Essa è la vita. E alla fine, è anche la morte, e si nutrirà della mia anima e mi lascerà essere parte di lei se le piacerà."

La religione di Taiia nega non solo la potenza ma anche l'esistenza di altri dei, e di conseguenza proibisce l'adorazione di altre divinità. I seguaci di Taiia sperano di ricongiungersi a lei dopo la morte, le loro anime consumate per alimentare le sue fiamme eterne. Quanti non ricevono il suo favore, per una qualsiasi ragione, sono condannati a rimanere nell'oscurità, separati da lei per l'eternità.

Clero e templi

La chiesa di Taiia è composta da un certo numero di sette differenti, che di solito ricadono nelle categorie di Creazione e Distruzione. La chiesa non ha un'autorità centrale per stabilire che alcune sette sono "ortodosse" e altre sono "eretiche", in modo tale che le sette riescono a coesistere:

qualche volta collaborando e qualche volta combattendo l'una contro l'altra.

I chierici di tutte le sette sono facilmente riconoscibili per le loro teste rasate e i simboli sacri che indossano in modo evidente. Anche se ogni setta ha il proprio simbolo, tutte incorporano l'immagine del disco solare a tre occhi. Il simbolo dei Mendicanti Ciechi mostra il disco con due degli occhi chiusi, mentre il disco della setta della Fiamma Purificatrice ha anche quattro braccia, che impugnano le armi preferite di Taiia. I ruoli e la missione dei chierici variano in base alla loro setta.

I chierici in una setta interessata alla Creazione hanno accesso ai domini dell'aspetto Creatore di Taiia e devono essere di un allineamento elencato per quell'aspetto. Allo stesso modo, i chierici di una setta interessata alla Distruzione hanno accesso ai domini dell'aspetto Distruttore e devono avere un allineamento appropriato.

Il Culto del Sole comprende un certo numero di sette più piccole.

Mendicanti Ciechi: Questa setta interessata alla Creazione è altamente mistica, dando rilievo alla pratica ascetica (inclusi indossare una benda sugli occhi o anche accecarsi, povertà e digiuno) e a lunghe ore di preghiera contemplativa. Attraverso queste pratiche, i Mendicanti Ciechi (sia i chierici che i laici) sperano di raggiungere uno stato di intensificata consapevolezza della presenza e del potere di Taiia, facendo esperienza del potere purificante delle sue fiamme e della beatitudine del suo favore.

Fiamma Purificatrice: "Il potere purificante delle sue fiamme" significa qualcosa di piuttosto differente per questa setta interessata alla Distruzione. I suoi membri condividono un doppio interesse: profezia e giudizio. I membri della Fiamma Purificatrice coltivano un dono profetico, credendo che Taiia garantisca loro visioni e penetrazione nella sua volontà e nel suo favore. Tuttavia, enfatizzando il suo aspetto più oscuro, queste profezie di solito coinvolgono il suo giudizio su un mondo che non la segue adeguatamente. Essi diffondono i suoi giudizi fra i mortali: attraverso sistemi di giustizia quando possibile o con mezzi straordinari che comprendono l'assassinio e la guerra.

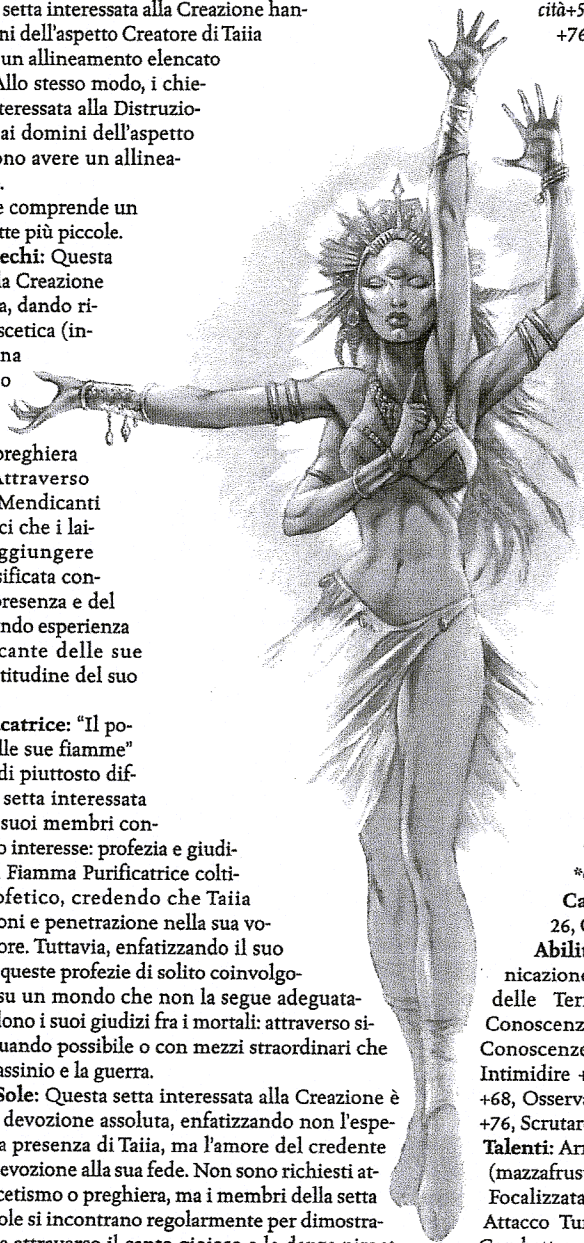
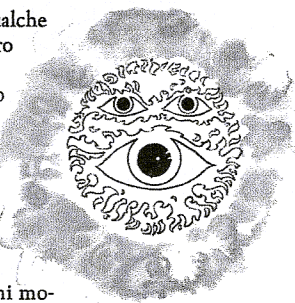
Cammino del Sole: Questa setta interessata alla Creazione è caratterizzata dalla devozione assoluta, enfatizzando non l'esperienza mistica della presenza di Taiia, ma l'amore del credente per la divinità e la devozione alla sua fede. Non sono richiesti atti straordinari di ascetismo o preghiera, ma i membri della setta del Cammino del Sole si incontrano regolarmente per dimostrare la loro devozione attraverso il canto gioioso e le danze piroettanti che simboleggiano l'arco del sole attraverso il cielo (da cui il nome della setta).

Penitenti Oscurati: Questa setta interessata alla Distruzione assomiglia alla Fiamma Purificatrice in quanto pone rilievo sul giudizio di Taiia su di un mondo peccaminoso. Invece che eseguire le sue punizioni sul resto del mondo, i membri della setta sopportano loro stessi il peso del peccato. Accettando volontariamente il rifiuto di Taiia (spesso incontrandosi in stanze avvolte in una magica *oscurità*), i Penitenti Oscurati credono di poter allontanare l'ira di Taiia sul resto del mondo, mentre trovano la salvezza attraverso i loro atti altruistici.

Illus. by D. Cramer & J. Easley

Taiia

Barbara 20/Chierica 20
Esterno Enorme
Grado divino: 20
Dadi Vita: 20d8+340 (esterno) più 20d12+340 (Bbr) più 20d8+340 (Chr) (1.580 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 33 m
CA: 78 (-2 taglia, +9 Des, +20 divina, +33 naturale, +8 deviazione)
Attacchi*: *Spada lunga Enorme dell'energia luminosa+5* +76/+71/+66/+61 mischia, *mazzafrusto leggero Enorme della velocità+5* +76/+71/+66/+61 mischia, *tridente Enorme sacro+5* +76/+71/+66/+61 mischia, *ascia da battaglia Enorme sacrilega+5* +76/+71/+66/+61 mischia; oppure incantesimo +72 di contatto in mischia o +65 di contatto a distanza. *Ottiene sempre un 20 sui tiri per colpire; lanciare il dado per verificare se si tratta di un colpo critico.
Danni*: *Spada lunga Enorme dell'energia luminosa+5* 2d8+21/19-20, *mazzafrusto leggero Enorme della velocità+5* 2d8+13, *tridente Enorme sacro+5* 2d8+13, *ascia da battaglia Enorme sacrilega+5* 2d8+13/x3; o per incantesimo. *Infligge sempre il danno massimo (spada lunga 37 danni, altre armi 29 danni).
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare o intimorire non morti 11 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, immunità al fuoco, riduzione del danno 55/+4 (4/-), guarigione rapida 40, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 32 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, movimento veloce, ira superiore 6 volte al giorno, schivare prodigioso (non può essere attaccata ai fianchi, +4 contro trappole), RI 52, aura divina (32 km, CD 37).
Tiri salvezza*: Temp +69, Rifl +61, Vol +60. *Ottiene sempre un 20 sui tiri salvezza.
Caratteristiche: For 43, Des 28, Cos 45, Int 29, Sag 26, Car 27.
Abilità*: Ascoltare +70, Cavalcare (cavallo) +49, Comunicazione Segreta +68, Concentrazione+77, Conoscenza delle Terre Selvagge +68, Conoscenze (arcane) +69, Conoscenze (geografia) +49, Conoscenze (religioni) +79, Conoscenze (storia) +69, Diplomazia +68, Guarire +68, Intimidire +68, Nascondersi +21, Nuotare +76, Orientamento +68, Osservare +70, Saltare +76, Sapienza Magica +69, Scalare +76, Scrutare +69. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Arma Focalizzata (mazzafrusto leggero), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Focalizzata (tridente), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere con Più Armi Migliorato, Combattere con Più Armi Superiore, Combattere con Più Armi, Incalzare, Incalzare Potenziato, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Multidestrezza, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale,

paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Celerità Divina, Colpo Distruttivo, Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Distruzione), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guarigione), Dominio Extra (Guerra), Dominio Extra (Viaggio), Dono della Vita, Guarigione Rapida Divina, Immunità Energetica Extra (fuoco), Ira Divina, Mano della Morte, Rinvigorimento, Tempesta di Energia (qualsiasi forma di energia), Trasformazione, Trasformazione Pura, Vita e Morte, Vita e Morte di Massa.

Poteri di dominio: *Tocco della morte* (se il soggetto toccato non ha almeno 120 pf, muore) 20 volte al giorno; punizione (+4 al bonus di attacco e +20 ai danni per l'attacco di un'arma) 20 volte al giorno; lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; *interdizione protettiva* (soggetto toccato ottiene bonus di resistenza +20 al successivo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 20 volte al giorno; impresa di forza (bonus di potenziamento +20 alla For per 1 round) 20 volte al giorno; scacciare superiore 20 volte al giorno; libertà di movimento 20 round al giorno.

Capacità magiche: Sebbene Taiia garantisca l'accesso a venti domini, lei stessa ha capacità magiche legate solo a otto: Distruzione, Forza, Guarigione, Guerra, Morte, Protezione, Sole e Viaggio. Taiia utilizza queste capacità come un incantatore di 30° livello, eccetto per gli incantesimi di guarigione, che utilizza come un incantatore di 31° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 38 + livello dell'incantesimo. *Animare morti, arma magica, arma spirituale, bagliore solare, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio di devastazione, cerchio di guarigione, colpo infuocato, contagio, contrastare elementi, creare non morti, creare non morti superiori, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite leggere, cura ferite moderate, disintegrazione, distruggere viventi, distruzione, esplosione solare, ferire, forza straordinaria, frantumare, giusto potere, guarigione, guarigione di massa, immunità agli incantesimi, implosione, incuti paura, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, interdizione alla morte, lamento della banshee, localizza oggetto, luce incandescente, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, porta dimensionale, porta in fase, potere divino, proiezione astrale, protezione dagli elementi, pugno serrato di Bigby, repulsione, resistenza agli incantesimi, resurrezione pura, rigenerazione, rintocco di morte, riscaldare il metallo, ritirata rapida, santuario, scopri il percorso, scudo di fuoco, scudo su altri, semi di fuoco, sfera prismatica, teletrasporto senza errore, terremoto, veste magica, volare, vuoto mentale.*

Ira superiore: Le seguenti modifiche sono attive per tutto il tempo in cui Taiia è in preda all'ira: CA 76; pf 1.760; attacchi +79/+74/+69/+64 mischia; bonus ai danni +3; Temp +72, Vol +63; For 52, Cos 51; Nuotare +79, Saltare +79, Scalare +79. La sua ira dura per 23 round, e lei dopo non è senza fiato.

Incantesimi da chierico al giorno: 6/8/8/8/8/7/6/6/6/5; CD base = 18 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità maggiore, Taiia ottiene automaticamente il miglior risultato possibile su ogni tiro di dado che effettua (inclusi tiri per colpire, danni, prove e tiri salvezza). È immortale.

Sensi: Taiia può vedere, sentire e toccare a una distanza di trentadue chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di trentadue chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a venti luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 20 ore.

Sensi dell'area di influenza: Taiia percepisce tutti gli atti di creazione, le nascite e le morti venti settimane prima che si verifichino, e mantiene le sensazioni per venti settimane dopo che hanno avuto luogo.

Azioni automatiche: Taiia può utilizzare qualsiasi abilità, anche quelle in cui non ha gradi, come azione gratuita se la CD dell'azione è 30 o minore. Può compiere fino a venti di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Taiia può creare qualsiasi oggetto magico.

CLASSE DI PRESTIGIO: GIUSTIZIERE DI TAIIA

I giustizieri di Taiia sono i membri della setta della Fiamma Purificatrice le cui capacità profetiche sono limitate, ma che ricoprono il ruolo di eseguire le sentenze di Taiia contro i trasgressori. Sono devoti all'aspetto Distruttore di Taiia, riveriscono il potere logorante delle fiamme del sole, ed emulano la loro giusta ira.

I giustizieri di Taiia forniscono una varietà di esperienze alla loro inusuale chiamata. Alcuni sono chierici devoti, mentre altri sono ladri scurrili. Guerrieri, monaci e, in particolare, ranger sono spesso attirati dalla classe, mentre paladini e druidi raramente sono qualificati. Si sa che anche maghi e stregoni adottano la classe, sebbene sia raro. Alcuni giustizieri hanno anche dei livelli nella classe di prestigio dell'assassino.

I PNG giustizieri di Taiia sono rispettati ma temuti. Nelle zone in cui questa setta è potente dal punto di vista politico, i giustizieri hanno i mezzi e la libertà di condurre i loro nemici a una fine spiacevole. Anche quando il loro potere subisce restrizioni legali, impiegano qualsiasi mezzo disponibile per assicurare i loro nemici alla "giustizia".

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un giustiziere di Taiia, un personaggio deve soddisfare tutti i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Patrono: Taiia.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (religioni) 6 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del giustiziere di Taiia (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

TABELLA 7-1: GIUSTIZIERE DI TAIIA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+2	Talento bonus, attacco furtivo +1d6	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Senso del combattimento +2	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	*Presagio* 1 volta al giorno	1	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	1	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	*Divinazione* 1 volta al giorno, senso del combattimento +4	1	1	0	-
6°	+4	+2	+5	+5	*Presagio* 2 volte al giorno	1	1	1	-
7°	+5	+2	+5	+5	Attacco furtivo +3d6	2	1	1	0
8°	+6	+2	+6	+6	Senso del combattimento +6	2	1	1	1
9°	+6	+3	+6	+6	*Presagio* 3 volte al giorno	2	2	1	1
10°	+7	+7	+3	+7	*Divinazione* 2 volte al giorno, attacco furtivo +4d6	2	2	2	1

Privilegi di classe

Tutte le voci seguenti sono i privilegi di classe della classe di prestigio del giustiziere di Taiia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Al 1° livello, un giustiziere di Taiia acquisisce qualsiasi talento di competenza in un'arma (Competenza nelle Armi Semplici, Competenza nelle Armi da Guerra con una certa arma, o Competenza nelle Armi Esotiche con una certa arma) come talento bonus. Diversamente, i giustizieri non acquisiscono nessuna competenza addizionale nelle armi o nelle armature.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un giustiziere di Taiia ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il giustiziere deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, così che un giustiziere con una Saggezza di 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del giustiziere sono basati sulla Saggezza e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del giustiziere (se ne ha uno). Quando il giustiziere ottiene 0 incantesimi di un dato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, il giustiziere ottiene solo gli incantesimi bonus. Un giustiziere senza un incantesimo bonus per quel livello non può ancora lanciare un incantesimo di quel livello. La lista degli incantesimi del giustiziere si trova più avanti. Un giustiziere prepara e lancia gli incantesimi come un chierico (anche se il giustiziere non può lanciare spontaneamente incantesimi *cura* o *infliggi*).

Attacco furtivo (Str): Se un giustiziere di Taiia può sorprendere un avversario quando questi non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per danni extra. Ogni volta che al bersaglio del giustiziere sarebbe negato il suo bonus di Destrezza alla CA (che in realtà abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando il giustiziere attacca ai fianchi il bersaglio, l'attacco del giustiziere infligge danni extra. I danni extra sono +1d6 al 1° livello e un addizionale 1d6 ogni tre livelli successivi. Se il giustiziere dovesse compiere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Un giustiziere di Taiia non può compiere un attacco furtivo per infliggere danni debilitanti. Il giustiziere deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da distinguere un punto vitale e deve essere in grado di raggiungere un punto vitale. Un giustiziere non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o colpire gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori portata.

Un giustiziere di Taiia può solo compiere attacchi furtivi contro creature viventi con anatomie riconoscibili: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee mancano di zone vitali da attaccare. Inoltre, qualsiasi creatura che sia immune ai colpi critici è invulnerabile agli attacchi furtivi.

Se un giustiziere ottiene un bonus all'attacco furtivo da un'altra fonte (come ad esempio i livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Senso del combattimento (Str): Un giustiziere almeno di 2° livello può designare un singolo avversario in combattimento. Contro quell'avversario il giustiziere ottiene un bonus cognitivo di +2 alla CA e un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire. Al 5° livello questi bonus aumentano a +4. All'8° livello aumentano a +6.

***Presagio* (Mag):** Al 3° livello un giustiziere di Taiia ottiene la capacità di utilizzare *presagio* come una capacità magica una volta al giorno come un chierico del livello del giustiziere. Al 6° livello può utilizzarla due volte al giorno, e al 9° livello può utilizzarla tre volte al giorno.

***Divinazione* (Mag):** Un giustiziere di 5° livello può utilizzare *divinazione* come una capacità magica una volta al giorno come un chierico del livello del giustiziere. Al 10° livello ottiene la capacità di utilizzare *divinazione* due volte al giorno.

Illus. by J. Easley & D. Cramer

Ex-giustizieri

Un giustiziere di Taiia che perde il favore della Fiamma Purificatrice (rifiutando di eseguire gli assegnamenti o unendosi a un'altra setta) non può ottenere livelli addizionali come giustiziere ma mantiene tutte le capacità da giustiziere. Se un giustiziere si dovesse allontanare dalla chiesa di Taiia, perde i suoi incantesimi e le sue capacità magiche ma mantiene gli altri suoi poteri.

Lista degli incantesimi del giustiziere di Taiia

I giustizieri di Taiia scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista.

1° livello: *anatema, arma magica, comando, devastazione, favore divino, incuti paura, visione della morte.*

2° livello: *aiuto, arma spirituale, blocca persone, estasiare, forza straordinaria, zona di verità.*

3° livello: *cecità/sordità, contagio, luce incandescente, preghiera, scagliare maledizione, veste magica.*

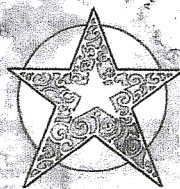
4° livello: *arma magica superiore, comunione, potere divino, rivela bugie.*

IL SENTIERO DELLA LUCE

Il Sentiero della Luce è una religione dualistica definita secondo le linee guida nel Capitolo 1. L'opposizione al centro di questo sistema dualistico è tra l'energia positiva, incarnata in una divinità chiamata Elishar, e l'energia negativa, rappresentata da Toldoth. Il campo di battaglia tra queste due forze e divinità è naturalmente il mondo mortale e materiale. La maggior parte dei membri di questa religione condividono la loro sorte con Elishar nel conflitto cosmico, e dedicano le loro vite all'obbedienza al suo potere positivo.

ELISHAR

Divinità Intermedia
Simbolo: Una stella a cinque punte con inscritta all'interno un'altra stella a cinque punte
Piano di residenza: Piano dell'Energia Positiva
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Energia positiva, luce, profezie
Seguaci: Mortali buoni e neutrali
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Conoscenza, Fortuna, Guarigione, Protezione, Sole
Arma preferita: Scimitarra

Elishar è un essere radiante soffuso di energia positiva. Appare in molte forme: un globo pulsante di luce, un umanoide (di un determinato sesso o androgino) con pelle che risplende luminosa d'argento o d'oro, oppure un ravid. Come ravid, Elishar trasuda letteralmente energia vitale, e la sua sola presenza è devastante per i non morti.

Dogma

I seguaci di Elishar credono che la vita sia il potere più grande dell'universo: l'energia che anima le creature viventi è di per sé un bene. Tutto il male e tutte le cose che impediscono l'esperienza totale della vita vengono da Toldoth. Elishar è la fonte della vita e di tutte le cose che contribuiscono alla vita: ogni benedizione naturale o soprannaturale di salute, integrità ed energia.

Un inno a Elishar gioiosamente proclama:

Di vita e luce, seme e sorgente,
di tutta la nostra esistenza sei la ragione:
Tu ci difendi dalla notte insistente,
con la guarigione ed il perdono.
Poiché sei sola fonte della nostra vita,
che questa sia sacra e di purezza infinita.

I Seguaci della Luce credono di essere chiamati per diffondere la vita di Elishar attraverso il mondo, combattendo la malattia e la morte dovunque la incontrano. Implorano i seguaci di altre religioni (di cui credono siano stati fuorviati da Toldoth) di servire la Luce. Tra i Seguaci della Luce viene considerato un dettame della dottrina che Elishar e Toldoth si incontreranno in una battaglia cosmica in un dato momento nel non troppo lontano futuro, e che Elishar emergerà trionfante. Dubitare della vittoria di Elishar è un'eresia enorme. I seguaci di Elishar si assumono la responsabilità di combattere le prime battaglie di quella guerra.

Clero e templi

I chierici di Elishar indossano vesti d'argento o d'oro mentre compiono le loro funzioni rituali. I chierici di grado più alto spesso indossano simboli sacri o corone potenziati con incantesimi *luce* che diano loro un'aura luminosa. I chierici di Elishar hanno il compito di promuovere la vita e la luce curando i malati e i feriti. Si occupano anche dei poveri, poiché la povertà è vista come un'opera di Toldoth, e difendono la gente dai servitori mortali, immortali e non morti di Toldoth. Ogni atto di bontà e compassione, insegnano, accresce il potere di Elishar e sottrae forza a Toldoth.

I templi di Elishar si trovano disseminati in tutte le terre civilizzate: da santuari sul bordo della strada a grandi cattedrali urbane. Molti templi sono costruiti come opere d'arte, per essere d'ispirazione nella loro bellezza e potenziati con l'uso oculato degli incantesimi *luce, fiamma perenne* e *luce diurna*. I seguaci si riuniscono nei templi almeno una volta alla settimana, anche se il clero svolge le funzioni una o più volte la giorno, solitamente al mattino.

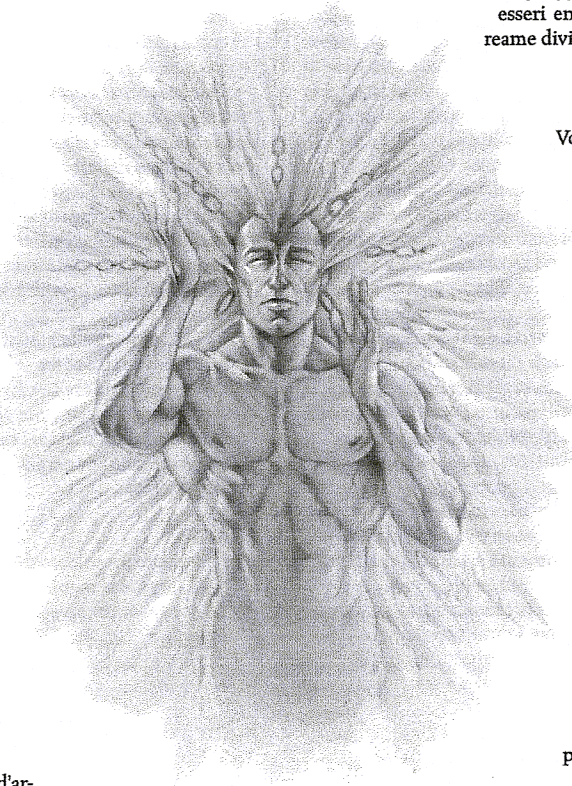
Elishar

Chierico 20/Guerriero 15
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+200 (esterno) più 20d8+200 (Chr) più 15d10+150 (Grr) (1.020 pf)
Iniziativa: +11 (+7 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 82 (+7 Des, +15 divina, +28 naturale, +6 [*armatura celestiale*], +7 [*scudo grande di metallo accecante+5*], +9 deviazione)
Attacchi: *Scimitarra sacra+5* +66/+61/+56/+51 mischia; o *arco potente lungo composito sacro+5* (bonus di For +7) con *frecce+5* +70/+65/+60/+55/+50/+45 a distanza; oppure incantesimo +56 di contatto in mischia o +56 di contatto a distanza.
Danni: *Scimitarra sacra+5* 1d6+14/15-20; *arco potente lungo composito sacro+5* (bonus di For +7) con *frecce+5* 1d8+17/x3; o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 20 volte al giorno.
Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, guarigione rapida 35, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 47, aura divina (450 m, CD 34).
Tiri salvezza: Temp +54, Rifl +53, Vol +60.
Caratteristiche: For 25, Des 25, Cos 30, Int 33, Sag 43, Car 29.
Abilità*: Acrobazia +49, Ascoltare +70, Cavalcare (cavallo) +37, Cercare +63, Concentrazione +72, Conoscenze (arcane) +66, Conoscenze (dei piani) +66, Conoscenze (locali) +46, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +46, Conoscenze (religioni) +66, Conoscenze (storia) +66, Diplomazia +75, Equilibrio +51, Guarire +78, Nuotare +57, Osservare +70, Percepire Inganni +68, Saltare +39, Sapienza Magica +66, Scalare +55, Scrutare +66. *Ottiene sempre un 20 alle prove.
Talenti: Arma Focalizzata (scimitarra), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Critico Migliorato (scimitarra), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Scacciare Extra (x2), Schivare, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (scimitarra), Spinta Migliorata, Travolgere.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Taglia, Animare Oggetti†, Arma Focalizzata Divina (scimitarra), Colpo Anatema (non morti), Creare Oggetti, Creare Oggetti Superiori, Creazione Divina, Dominio Extra (Conoscenza), Dominio Extra (Fortuna), Dominio Extra (Guarigione), Dono della Vita, Guarigione Rapida Divina, Radiosità Divina, Rinvigorimento, Sferzata di Energia Positiva†, Specializzazione Divina in un'Arma (scimitarra), Tempesta di Energia (energia positiva). †Capacità unica, descritta più avanti.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1; lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1; ripetere un tiro di dado una volta dopo che è stato effettuato, 15 volte al giorno; *interdizione protettiva* (soggetto toccato ottiene bonus di resistenza +20 al successivo tiro salvezza, durata massima 1 ora) 15 volte al giorno; scacciare superiore 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Elishar utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del bene, gli incantesimi di guarigione e gli incantesimi di divinazione, che uti-

Illus. by J. Easley

lizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 34 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, aura sacra, bagliore solare, barriera di lame, campo anti-magia, cerchio di guarigione, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo infuocato, conoscenza delle leggende, contrastare elementi, cura ferie leggere, cura ferite critiche, cura ferite gravi, cura ferite moderate, dissolvi il male, divinazione, esplosione solare, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del bene), *fuorviare, guarigione, guarigione di massa, immunità agli incantesimi, individuazione dei pensieri, individuazione delle porte segrete, libertà di movimento, luce incandescente, miracolo, parola sacra, previsione, protezione dagli elementi, protezione dal male, punizione sacra, repulsione, resistenza agli incantesimi, resurrezione pura, riflettere incantesimo, rigenerazione, riscaldare il metallo, rivela locazioni, santuario, scopri il percorso, scudo di fuoco, scudo entropico, scudo su altri, semi di fuoco, sfera prismatica, spezzare incantamento, visione del vero, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/10/10/10/10/9/8/8/8/7; CD base = 26 + livello dell'incantesimo.

Animare Oggetti (capacità divina primaria unica): Come azione gratuita, fino a una volta per round, Elishar può animare un singolo oggetto entro 6 metri dalla divinità o dal centro del suo senso remoto, come se stesse utilizzando l'incantesimo *animare oggetti* lanciato da un chierico di 20° livello. Elishar può comandare questi oggetti come azione gratuita.

Sferzata di Energia Positiva (capacità divina primaria unica): Elishar può compiere un attacco di contatto o instillare energia positiva nell'attacco di un'arma. L'energia produce uno spiacevole formicolio nelle creature viventi, e contro i nemici non morti (anche quelli incorporei) infligge 2d10+15 danni.

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Elishar ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Elishar considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Elishar può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di ventiquattro chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di ventiquattro chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Elishar percepisce qualsiasi atto di guarigione o compassione nell'istante in cui si verifica e mantiene le sensazioni per quindici settimane dopo che l'evento ha avuto luogo.

Azioni automatiche: Elishar può utilizzare Conoscenze (religioni), Diplomazia, Guarire o Percepire Inganni come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Elishar può creare armi sacre e può far sì che qualsiasi arma perfetta o magica (tranne un'arma con la capacità sacrilega) diventi un'arma sacra. Elishar può creare qualsiasi oggetto magico non artefatto che cura o che utilizza energia positiva, come un *bastone della guarigione*, un *bastone della vita*, un *amuleto scaccia non morti*, una *bacchetta di cura ferite leggere*, una *bacchetta di cura ferite moderate*, una *bacchetta di cura ferite gravi*, una *bacchetta di cura ferite critiche*, o una *bacchetta della punizione sacra*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

CLASSE DI PRESTIGIO: SOLDATO DELLA LUCE

I Soldati della Luce sono un ordine militare della chiesa di Elishar, dedito alla guerra aperta contro i servitori di Toldoth in anticipazione del conflitto finale tra le forze di Toldoth e le milizie di Elishar. Il sogno di ogni soldato è di combattere al fianco di Elishar nella grande battaglia e di aiutarlo a ottenere la vittoria finale della luce. A questo scopo, i Soldati della Luce praticano una rigorosa disciplina di addestramento militare, preghiera e ascetismo per essere sicuri della loro preparazione alla battaglia finale, in qualsiasi momento debba svolgersi.

La classe di prestigio del soldato della luce presenta una certa somiglianza con il paladino e la guardia nera, campioni militari devoti a un particolare allineamento. Attrae seguaci di Elishar da numerose classi differenti. Chierici, guerrieri e ranger sono i più comuni, ma ladri e bardi con una predisposizione marziale, e anche alcuni maghi e stregoni si uniscono all'ordine e adottano la classe di prestigio. I barbari e i monaci sono impediti dalla virtù del loro allineamento, ma si è a conoscenza di ex membri di entrambe le classi che si sono uniti all'ordine dopo aver abbandonato le loro classi precedenti.

I PNG soldati della luce si possono trovare ovunque ci sia il male da combattere. Spesso collaborano con paladini e altri alleati di allineamento buono. L'ordine stesso è strutturato in modo abbastanza approssimativo, con alcuni gruppi in relazione stretta e un certo numero di "membri in libertà" che viaggiano in lungo e in largo e si recano spesso all'avventura.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un soldato della luce, un personaggio deve soddisfare tutti i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale buono.
Patrono: Elishar.
Bonus di attacco base: +5.
Abilità: Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del soldato della luce (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Tutte le voci seguenti sono i privilegi di classe della classe di prestigio del soldato della luce.

Competenza nelle armi e nelle armature: I soldati della luce sono competenti nell'uso di tutte le armi templi e da guerra e nell'uso di tutte le armature e degli scudi.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un soldato della luce ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, il soldato deve avere un punteggio di

Tabella 7-2: Soldato della luce

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	*Individuazione dei non morti*, scacciare non morti	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina, punire non morti	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Tempra positiva	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Compagno energon	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Vendetta divina	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2		1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2	Guarigione rapida 1	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	Esplosione di energia positiva, compagno energon	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Guarigione rapida 2	2	2	2	1

Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, così che un soldato con una Saggezza di 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus del soldato sono basati sulla Saggezza e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del soldato (se ne ha uno). Quando il soldato ottiene 0 incantesimi di un dato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, il soldato ottiene solo gli incantesimi bonus. Un soldato senza un incantesimo bonus per quel livello non può ancora lanciare un incantesimo di quel livello. La lista degli incantesimi del soldato si trova più avanti. Un soldato della luce prepara e lancia gli incantesimi come un chierico.

Lancio spontaneo: Dal momento che i soldati della luce hanno un tale accordo con l'energia positiva, possono lanciare spontaneamente incantesimi *curare* come fa un chierico buono. Il soldato può convertire qualsiasi incantesimo divino preparato (inclusi incantesimi da soldato della luce, incantesimi da chierico, incantesimi da ranger o anche incantesimi da druido) in un incantesimo *curare* dello stesso livello.

***Individuazione dei non morti* (Mag):** A volontà, il soldato della luce può utilizzare *individuazione dei non morti* come capacità magica. Questa capacità replica gli effetti dell'incantesimo *individuazione dei non morti*.

Scacciare non morti (Sop): Un soldato della luce può scacciare i non morti. Può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Scaccia i non morti come un chierico del suo livello di soldato della luce.

Se il soldato può già scacciare i non morti, il suo livello effettivo di scacciare è il suo precedente livello effettivo più il suo livello di soldato della luce. Non ottiene tentativi extra di scacciare in un giorno.

Scacciare Extra: Come talento, un soldato della luce può prendere Scacciare Extra. Questo talento permette al soldato di scacciare i non morti quattro volte al giorno in più del normale. Un soldato può prendere questo talento molteplici volte, ottenendo quattro tentativi extra di scacciare al giorno ogni volta.

Grazia divina (Sop): Un soldato della luce di 2° livello o maggiore applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i tiri salvezza.

Punire non morti (Sop): Una volta al giorno un soldato della luce di 2° livello o maggiore può tentare di punire i non morti con un normale attacco in mischia. Somma il suo modificatore di Carisma (se positivo) al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe. Se il soldato della luce per sbaglio punisce una creatura che non è un non morto, la punizione non ha effetto ma è comunque stata usata per quel giorno.

Tempra positiva (Sop): Un soldato della luce di almeno 3° livello ottiene un bonus sacro di +2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi o effetti di necromanzia, così come contro gli attacchi di risucchio di energia.

Compagno energon: Al 4° livello un soldato della luce può evocare uno xag-ya, un esterno formato di energia positiva. Questo xag-ya serve come compagno per il soldato e può comunicare telepaticamente con lui quando si trova entro il raggio di azione e la linea di visuale (anche se i suoi pensieri qualche volta sono alieni e criptici). Quando il soldato raggiunge l'8° livello, può evocare un altro energon e sommare +2 DV (con tutti i benefici connessi, compresi gli aumenti di bonus di attacco base e di bonus ai tiri salvezza) a entrambi i compagni xag-ya.

Le statistiche degli xag-ya sono incluse nel formato abbreviato più avanti; la creatura è descritta in modo dettagliato nel *Manuale dei Piani*. Questi e gli xeg-yi di energia negativa insieme sono chiamati energon.

Se un compagno energon viene ucciso, o il soldato della luce decide di congedarlo, il soldato della luce deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Se il tiro salvezza fallisce, il soldato della luce perde 200 punti esperienza per livello di soldato. Un tiro salvezza effettuato con successo dimezza la perdita, rendendola di 100 PE per livello di classe. Il livello del soldato non può mai andare al di sotto dello 0 come risultato del congedo o della morte di un energon. Un compagno energon ucciso o congedato non può essere rimpiazzato per un anno e un giorno.

Vendetta divina (Sop): Al 5° livello un soldato della luce ottiene la capacità di incanalare energia positiva in un attacco in mischia per infliggere danni addizionali contro i non morti. Il soldato spende uno dei suoi tentativi di scacciare per sommare 2d6 danni sacri a tutti i suoi attacchi in mischia riusciti contro i non morti fino alla fine della sua azione successiva. (Nota: Questa capacità è identica al talento Vendetta Divina descritto nei *Difensori della Fede*. Se si sta utilizzando quel libro, i soldati della luce ottengono quel talento come talento bonus al 5° livello, anche se non hanno come prerequisito il talento Scacciare Extra).

Guarigione rapida (Sop): Al 7° livello l'energia positiva infusa nel corpo del soldato della luce gli permette di curare le sue ferite rapidamente. All'inizio di ognuno dei suoi turni cura 1 punto ferita. Se ha subito sia danni debilitanti che danni normali, cura prima i danni debilitanti. La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi per fame, sete o soffocamento.

Al 10° livello il soldato della luce cura 2 punti ferita per round.

Esplosione di energia positiva (Sop): Al posto di due normali tentativi di scacciare, un soldato della luce di almeno 8° livello può creare un'esplosione di energia positiva che infligge 1d6 danni per livello di classe a tutte le creature non morte entro 30 metri dal personaggio. Ai non morti è concesso un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + il livello di classe del soldato) per dimezzare i danni.

Ex-soldati della luce

Un soldato della luce che smetta di essere buono o che violi i dogmi della sua fede perde tutte capacità speciali e gli incantesimi, e non può aumentare di livello come soldato. Riguadagna le sue capacità se espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione* nel *Manuale del Giocatore*).

Lista degli incantesimi del soldato della luce

I soldati della luce scelgono i loro incantesimi dalla seguente lista.

1° livello: *arma magica, benedire l'acqua, benedire un'arma, benedizione, cura ferite leggere, individuazione del male, invisibilità ai non morti, luce, protezione dal male, scudo della fede.*

2° livello: *aiuto, consacrare, cura ferite moderate, luce diurna, rendere integro, ristorare inferiore, scudo su altri.*

3° livello: *arma magica superiore, cerchio magico contro il male, cura*

Illus. by J. Easley

ferite gravi, luce incandescente, preghiera, protezione dall'energia negativa, rimuovi malattia.

4° livello: *alleato planare inferiore, cura ferite critiche, interdizione alla morte, parola sacra, punizione sacra, ristorare.*

Xag-Ya

Uno xag-ya, una creatura dal Piano dell'Energia Positiva, è un globo traslucido di circa 60 centimetri di diametro che fluttua e risplende nell'aria, emanando un bagliore caldo. Dall'emisfero inferiore del globo emergono da sei a dodici tentacoli. L'unica altra caratteristica è un paio di macchie sull'emisfero superiore che potrebbero essere occhi.

In quanto creature incorporee, gli xag-ya non tengono in alcun conto elementi quali porte, muri e mobili, scivolando silenziosamente da un posto all'altro per mansioni sconosciute.

Gli xag-ya solitamente non parlano, nemmeno tra di loro. Le loro abitudini nutritive e riproduttive rimangono sconosciute.

Xag-Ya: GS 4; esterno Medio; DV 5d8+5; pf 27; Iniz +3; Vel volare 6 m (buona); CA 17 (contatto 17, alla sprovvista 14); Att +8 contatto incorporeo in mischia (1d6 più energia positiva, 2 contatti) o +8 contatto a distanza (1d8, raggio di energia positiva); QS Incorporeo, esplosione di energia positiva, scacciare non morti, esposione; AL N; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +4; For -, Des 17, Cos 12, Int 7, Sag 10, Car 18.

Abilità e talenti: Cercare +5, Nascondersi +10, Osservare +8, Percepire Inganni +8; Riflessi da Combattimento, Scacciare Extra.

Incorporeo (Str): Può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da fonte corporea. Può passare attraverso gli oggetti solidi a volontà, e gli attacchi attraversano l'armatura. Si muove sempre silenziosamente.

Esplosione di energia positiva (Sop): L'attacco di contatto o con il raggio infonde un bersaglio con energia positiva. I nemici non morti subiscono addizionali 2d8+5 danni. Può anche incanalare questa energia positiva nelle creature viventi per curare fino a 2d8+5 danni. Lo xag-ya può controllare la sua energia positiva abbastanza da evitare di curare nemici viventi (infliggendo solo i danni base). Questo potere può essere usato fino a cinque volte al giorno.

Scacciare non morti (Sop): Infondendo energia positiva in un'area con raggio di 18 metri, uno xag-ya può far indietreggiare i non morti. Scaccia i non morti come un chierico di 5° livello e può farlo cinque volte al giorno. Non può distruggere i non morti.

Esplosione (Sop): Se uno xag-ya viene ridotto a 0 punti ferita, il suo corpo è istantaneamente distrutto in un'esplosione di energia positiva che infligge 1d8+9 danni a chiunque si trovi in un'area con raggio di 6 metri (Temp CD 16 per dimezzare). Se uno xag-ya e uno xeg-yi si vedono l'un l'altro, corrono uno verso l'altro alla massima velocità possibile. Quando vengono in contatto, entrambe le creature sono distrutte in un'esplosione che infligge 2d8+18 danni entro un raggio di 9 metri (Temp CD 16 per dimezzare).

Illus. by D. Cramer

TOLDOTH

Divinità Intermedia
Simbolo: Disco di Onice
Piano di residenza: Piano dell'Energia Negativa
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Energia negativa, oscurità, distruzione
Seguaci: Non morti, mortali malvagi e neutrali, mostri
Allineamento dei chierici: CM, LM, NM
Domini: Distruzione, Forza, Guerra, Inganno, Male, Morte
Arma preferita: Ascia da battaglia

L'opposto di Elishar in quasi ogni campo, Toldoth è una creatura oscura composta di energia negativa. Generalmente appare come un'ombra notturna (qualsiasi varietà) o come un wraith. La maggior parte dei seguaci di Toldoth sono mostri, molti sono non morti e alcuni sono umanoidi, anche se i culti oscuri di Toldoth esistono in tutte le terre civilizzate.

Dogma

I sevitori di Toldoth adorano le forze della morte, della distruzione e della putrefazione: tutte le cose che prosciugano la vita e la forza dai corpi e dalle anime mortali. Bramano il potere personale, molti sperano nella vita eterna attraverso la non morte, e guardano a Toldoth come alla fonte di tutto ciò che desiderano. Toldoth è la sorgente di tutte le malattie, sofferenze, debolezze e morti. La *Skotologia*, un osceno libro di preghiere e insegnamenti scritto dal lich Dumekkra, include queste parole, considerate il miglior riassunto degli insegnamenti di Toldoth:

"Cerca l'oscurità e concediti ad essa. Lascia che ti inondi, scavi dentro di te e ti riempia con la sua vacuità. Lascia che ti possieda, e troverai il suo potere nella tua presa. Tu possiedi la vita che sopravvive all'estinzione della vita, l'oscurità che rimane quando la luce viene spenta, la fiamma nera che non smette mai di bruciare. E quando ha consumato il tuo essere, sarai una cosa unica con essa, condividendo tutta la sua forza."

I seguaci di Toldoth si dilettano nel diffondere malattie, dolore e calamità in tutto il mondo, poiché credono di aumentare il potere di Toldoth nel mondo e così assicurare il successo di Toldoth nel conflitto finale contro Elishar. Come i loro nemici nella chiesa di Elishar, i seguaci di Toldoth attendono con trepidazione un conflitto finale tra le due divinità. Si aspettano di vedere il loro patrono emergere trionfante, e di essere generosamente ricompensati per la loro parte nell'aiuto a conquistare quella vittoria.

I seguaci non morti di Toldoth credono che tutta la vita sarà estinta nella vittoria finale di Toldoth, e che essi sono i giusti eredi della terra: il successivo passaggio dell'evoluzione, sarebbe a dire, dopo la vita mortale.

Clero e templi

I chierici di Toldoth indossano tuniche color viola scuro o nero durante le loro abiette cerimonie. Se non sono loro stessi non morti (molti lo sono), indossano delle maschere o si trasformano con delle illusioni per sembrare tali. Oltre alle loro funzioni rituali, i chierici di Toldoth sono impegnati nella manipolazione di culti malvagi. Dirigono i loro servitori nella varietà completa di attività malvagie, da rapimenti e sacrifici solleciti a violenze casuali e massacri insensati. Spesso il loro scopo è il male in quanto tale. Ogni atto di malvagità perpetrato nel mondo dona forza a Toldoth e sottrae potere a Elishar.

Nelle terre che hanno unito la propria sorte a quella di Toldoth (reami malvagi e i reami degli umanoidi selvaggi, ad esempio) i templi oscuri di Toldoth si ergono in modo prominente senza bisogno di nascondersi. Sono costruiti in pietra nera e spesso ammantati in incantesimi di oscurità e ombra. Nelle terre in cui l'adorazione di Toldoth è proibita, i seguaci di Toldoth si riuniscono in segreto, di solito negli scantinati, nelle cripte o nei dungeon. Che sia in un tempio o in santuario segreto, i seguaci di Toldoth si incontrano di notte in totale o quasi totale oscurità.

Toldoth

Ladro 20/Guerriero 15
Esterno Medio
Grado divino: 15
Dadi Vita: 20d8+160 (esterno) più 20d6+160 (Ldr) più 15d10+120 (Grr) (870 pf)
Iniziativa: +21 (+17 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 18 m
CA: 89 (+17 Des, +15 divina, +28 naturale, +7 armatura [*armatura di cuoio dell'ombra del movimento silenzioso scivolosa+5*], +12 deviazione)
Attacchi: *Stocco sacrilego+5* +74/+69/+64/+59 mischia, *pugnale avvelenato* +60/+55 mischia; o *balestra leggera sacrilega+5* con *quadrelli+5* +80 a distanza; oppure incantesimo +59 di contatto in mischia o +68 di contatto a distanza.
Danni: *Stocco sacrilego+5* 1d6+13/15-20; *pugnale avvelenato* 1d4+5/19-20; *balestra leggera sacrilega+5* con *quadrelli+5* 1d8+10/19-20; o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, attacco furtivo +10d6, capacità magiche.

Qualità speciali: Immunità divine, riduzione del danno 50/+4, resistenza al fuoco 35, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 24 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, trappole, eludere, schivare prodigioso (non può essere attaccato ai fianchi, +4 contro trappole), RI 47, aura divina (450 m, CD 37).

Tiri salvezza: Temp +52, Rifl +63, Vol +52.

Caratteristiche: For 26, Des 44, Cos 27, Int 26, Sag 27, Car 35.

Abilità*: Artista della Fuga +68, Ascoltare +70, Camuffare +72, Cercare +48, Conoscenze (dei piani) +43, Conoscenze (religioni) +43, Diplomazia +59, Disattivare Congegni +63, Equilibrio +73, Intimidire +78, Muoversi Silenziosamente +88, Nascondersi +88, Osservare +70, Percepire Inganni +68, Raccogliere Informazioni +52, Raggirare +72, Saltare +39, Scalare +69, Scassinare Serrature +57, Svuotare Tasche +64, Valutare +63. *Ottiene sempre un 20 alle prove.

Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato (stocco), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Maestria Superiore, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Rilfessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Forma, Alterare Realtà, Alterare Taglia, Attacco Furtivo Divino, Colpo Distruttivo, Controllare Creature (non morti), Dominio Extra (Forza), Dominio Extra (Guerra), Dominio Extra (Inganno), Esplosione Divina, Imporre Maledizione, Ispirazione Divina (terrore), Ladro Divino, Padronanza Divina delle Armature, Qualità dei Non Morti, Risucchio di Vita, Scudo Divino, Trasformazione.

Poteri di dominio: *Tocco della morte* (tirare 15d6; se creatura toccata non ha almeno altrettanti pf, muore) 15 volte al giorno; punizione (+4 al bonus di attacco e +15 ai danni per l'attacco di un'arma) 15 volte al giorno; lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1; impresa di forza (bonus di potenziamento +15 alla For per 1 round) 15 volte al giorno.

Capacità magiche: Toldoth utilizza queste capacità come un incantatore di 25° livello, eccetto per gli incantesimi del male, che utilizza come un incantatore di 26° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 37+ livello dell'incantesimo. *Animare morti, anti-individuazione, arma magica, arma spirituale, aura sacrilega, barriera di lame, blasfemia, cambiare sembianze, cerchio di devastazione, cerchio magico contro il bene, colpo infuocato, confusione, contagio, contrastare elementi, creare non morti superiori, creare non morti, disintegrazione, dissacrare, dissolvi il bene, distruggere viventi, distruzione, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del male), *ferire, fermare il tempo, forza straordinaria, frantumare, fuorviare, giusto potere, immunità agli incantesimi, implosione, incuti paura, infliggi ferite critiche, infliggi ferite leggere, influenza sacrilega, interdizione alla morte, invisibilità, lamento della banshee, mano stringente di Bigby, mano stritolatrice di Bigby, metamorfosi di un oggetto, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, pelle di pietra, potere divino, protezione dal bene, pugno serrato di Bigby, rintocco di morte, schermo, terremoto, veste magica, visione falsa.*

Altri poteri divini

In quanto divinità intermedia, Toldoth ottiene automaticamente un risultato di 20 su qualsiasi prova. Toldoth considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Toldoth può vedere, sentire, toccare e odorare a una distanza di ventiquattro chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di ventiquattro chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a dieci luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 15 ore.

Sensi dell'area di influenza: Toldoth percepisce qualsiasi atto di violenza, odio o risucchio di energia nell'istante in cui si verifica e mantiene le sensazioni per quindici settimane dopo che l'evento ha avuto luogo.

Azioni automatiche: Toldoth può utilizzare Camuffare, Intimidire o Raggirare come azione gratuita se la CD dell'azione è 25 o minore. Può compiere fino a dieci di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Toldoth può creare armi con la capacità sacrilega e può far sì che qualsiasi arma perfetta o magica (tranne un'arma sacra) diventi un'arma sacrilega. Può anche creare qualsiasi oggetto che utilizzi energia negativa o effetti mortali, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 200.000 mo.

DENNARI

La fede di Dennari è un culto misterico definito secondo le linee guida nel Capitolo 1. A differenza degli altri culti misterici presentati in questo libro (vedi le voci Demetra, Dioniso e Thot), il culto di Dennari non è associato a un pantheon più grande. Di conseguenza, il suo culto può essere facilmente aggiunto a qualsiasi campagna esistente.

DENNARI

Divinità Minore

Simbolo: Martello da guerra con foglie che spuntano dall'impugnatura

Piano di residenza: Piano Materiale

Allineamento: Caotico buono

Area di influenza: Terra, liberazione, sofferenza
Seguaci: Nani, persone oppresse e povere, allevatori e contadini
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Liberazione, Terra, Vegetale
Arma preferita: Martello da guerra

Dennari è una divinità madre-terra di origine nanica, anche se ha trovato una sorprendente popolarità tra i poveri e gli oppressi di molte razze. Come altre dee della terra, Dennari rappresenta l'agricoltura e la fertilità, ma questi aspetti non sono così importanti come la sua associazione con la terra vera e propria e con i suoi frutti. La sua fede non è collegata al ciclo agricolo; è diventata un simbolo per la forza delle genti oppresse.

Dennari ha l'aspetto di una nana corpulenta e muscolosa. I nani talvolta la dipingono con una lunga barba fluente da cui crescono dei vegetali come se fosse la terra. I suoi seguaci non nani di solito la ritraggono senza barba.

Dogma

I miti di Dennari la rappresentano come una madre eternamente sofferente e generosa, torturata dalle mani dei suoi molti figli ma anche onnipotente e alla fine una vincitrice sui loro tormenti. Per questo è vista sia come sostegno per i bisognosi che come una potente forza per la liberazione.

Clero e templi

La fede di Dennari è particolarmente interessata alle sofferenze degli oppressi. I suoi chierici credono che la loro fede possa dare significato alle prove di queste persone e di tutti coloro che soffrono sotto pesanti fardelli.

I governi oppressori solitamente disapprovano l'adorazione di Dennari. Spesso perseguitano i suoi chierici e i membri laici, che tengono riunioni segrete in santuari all'interno di caverne e in case private.

Illus. by W. Reynolds

DENNARI

Chierica 20
Esterno Medio
Grado divino: 10
Dadi Vita: 20d8+400 (esterno) più 20d8+400 (Chr) (1.120 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m, scavare 18 m
CA: 56 (+7 Des, +10 divina, +23 naturale, +6 deviazione)
Attacchi: Colpo senz'armi +51/+46/+41/+36 mischia; oppure incantesimo +51 di contatto in mischia o +47 di contatto a distanza.
Danni: Colpo senz'armi 1d3+11; o per incantesimo.
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri di dominio, capacità divine primarie, capacità magiche, scacciare non morti 9 volte al giorno.
Qualità speciali: Tratti nanici, immunità divine, riduzione del danno 45/+4, resistenza al fuoco 30, lancio spontaneo di incantesimi divini, capire, parlare e leggere tutti i linguaggi e parlare direttamente a tutti gli esseri entro 16 km, comunicazione remota, reame divino, *teletrasporto senza errore* a volontà, *spostamento planare* a volontà, RI 42, aura divina (300 m, CD 26).
Tiri salvezza: Temp +54, Rifl +39, Vol +41.
Caratteristiche: For 33, Des 25, Cos 50, Int 25, Sag 29, Car 23.
Abilità: Artigianato (lavorare metalli) +59, Artigianato (lavorare pietre) +59, Ascoltare +49, Cercare +37, Concentrazione +70, Conoscenze (natura) +37, Conoscenze (religioni) +57, Diplomazia +60, Empatia Animale +36, Guarire +59, Orientamento +39, Osservare +39, Percepire Inganni +49, Raccogliere Informazioni +36, Sapienza Magica +37, Scalare +41.
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato, Incalzare, Incantesimi Immobili, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Rapidi, Incantesimo Lontano, Incantesimo Sacro, Lottare Migliorato, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Tempra Possente.

Tratti nanici: Bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni; bonus per schivare di +4 contro i giganti; scurovisione; esperti minatori (bonus razziale di +2 alle prove per notare inusuali opere di muratura; può effettuare una prova per un'inusuale opera di muratura come se la stesse cercando attivamente quando si trova in un raggio di 3 metri e può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri; intuire la profondità); bonus razziale di +2 alle prove di Valutare e Artigianato o Professione inerenti alla pietra o al metallo.

Immunità divine: Danni alle caratteristiche, risucchio delle caratteristiche, acido, freddo, effetti mortali, malattia, disintegrazione, elettricità, risucchio di energia, effetti di influenza mentale, paralisi, veleno, *sonno*, stordimento, trasmutazione, imprigionamento, esilio.

Capacità divine primarie: Alterare Realtà, Benedizione Divina (Costituzione), Comandare Vegetali, Dominio Extra (Caos), Dominio Extra (Liberazione), Dono della Vita, Guarigione Rapida Divina, Ispirazione Divina (speranza), Padronanza Divina della Terra, Scudo Divino ad Area, Scudo Divino, Vista Nitida.

Poteri di dominio: Lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1; scacciare o distruggere creature dell'aria, o intimorire o comandare creature della terra 10 volte al giorno; lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1; bonus al morale di +2 ai tiri salvezza contro ammaliamenti; intimorire o comandare creature vegetali 10 volte al giorno.

Capacità magiche: Dennari utilizza queste capacità come un incantatore di 20° livello, eccetto per gli incantesimi del caos e del bene, che utilizza come un incantatore di 21° livello. Le CD per i tiri salvezza sono pari a 26 + livello dell'incantesimo. *Aiuto, ammorbidire terra e pietra, animare oggetti, aura sacra, barriera di lame, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, comandare vegetali, corpo di ferro, crescita vegetale, cumulo strisciante, dissolvere superiore, dissolvi il male, dissolvi la legge, evoca mostri IX* (solo come incantesimo del caos o del bene), *frantumare, intralciare, libertà di movimento, mantello del caos, martello del caos, muro di pietra, muro di spine, parola del caos, parola sacra, pelle coriacea, pelle di pietra, pietra magica, protezione dal male, protezione dalla legge, punizione sacra, respingere legno, rifugio, rimuovi maledizione, rimuovi paralisi, rimuovi paura, rocce aguzze, sciame elementale* (solo come incantesimo della terra), *scolpire pietra, slegare, spezzare incantamento, terremoto, trasforma bastone, vuoto mentale.*

Incantesimi da chierico al giorno: 6/9/8/8/8/8/6/6/6/6; CD base = 19 + livello dell'incantesimo.

Altri poteri divini

In quanto divinità minore, Dennari può prendere 10 su qualsiasi prova. Dennari considera un 1 su un tiro per colpire o tiro salvezza

normalmente e non come un fallimento automatico. È immortale.

Sensi: Dennari può vedere (sfruttando la visione normale o la scurovisione), sentire, toccare e odorare a una distanza di sedici chilometri. Come azione standard, può percepire qualsiasi cosa in un raggio di sedici chilometri dalla presenza di suoi seguaci, luoghi sacri, oggetti o uno qualsiasi dei luoghi in cui il suo nome o uno dei suoi titoli sia stato pronunciato nell'ultima ora. Può estendere i suoi sensi fino a cinque luoghi alla volta. Può bloccare i poteri sensoriali delle divinità del suo grado o inferiori fino a due luoghi remoti alla volta per 10 ore.

Sensi dell'area di influenza: Dennari può percepire la sofferenza di qualsiasi gruppo di cinquecento o più persone.

Azioni automatiche: Dennari può utilizzare Artigianato (lavorare metalli), Artigianato (lavorare pietre), Diplomazia, Empatia Animale, Percepire Inganni o Raccogliere Informazioni come azione gratuita se la CD dell'azione è 20 o minore. Può compiere fino a cinque di queste azioni gratuite ogni round.

Creare oggetti magici: Dennari può creare qualsiasi oggetto magico che coinvolga la terra, i nani, la protezione o la resistenza fisica, come ad esempio dei *bracciali della salute*, una *cintura nanica*, dei *bracciali dell'armatura*, un'armatura magica o una *verga dell'individuazione dei metalli e dei minerali*, fintantoché il prezzo di mercato dell'oggetto non supera le 30.000 mo.

Appendice 1: Domini e incantesimi

Diversi domini tra quelli presentati in questa sezione (Comunità, Creazione, Follia e Gloria) sono apparsi originariamente come "domini di prestigio" in *Difensori della Fede*. Qui sono descritti come domini standard per alcune delle divinità che compaiono in questo manuale.

Gli incantesimi indicati con un asterisco sono descritti nella sezione seguente.

DOMINIO DELL'ACQUA

Divinità: (D&D) Obad-Hai; (Olimpie) Poseidone; (Faraoniche) Iside, Sobek; (Asgardiane) Aegir, Njord; (altre) Taiia (aspetto distruttore)

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO ANIMALE

Divinità: (D&D) Ehlonna, Obad-Hai; (Olimpie) Artemide, Pan; (Faraoniche) Sobek; (Asgardiane) Frigga

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DELL'ARIA

Divinità: (D&D) Bahamut, Obad-Hai; (Olimpie) Zeus; (Faraoniche) Osiride, Seth; (Asgardiane) Odino, Frey, Freya, Frigga, Njord; (altre) Taiia (aspetto creatore)

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DELL'ARTIFICIO

Divinità: (Olimpie) Atena, Efesto; (Faraoniche) Imhotep

Poteri concessi: L'incantatore ottiene un bonus di +4 alle prove di Artigianato. Può lanciare gli incantesimi di evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +1 (coloro che hanno accesso sia al dominio dell'Artificio che a quello della Creazione lanciano gli incantesimi di evocazione [creazione] a livello dell'incantatore +3).

Incantesimi del dominio dell'Artificio

1 *Animare corde*
2 *Scolpire legno*
3 *Scolpire pietra*
4 *Creazione minore*
5 *Fabbricare*
6 *Creazione maggiore*
7 *Indurimento**
8 *Creazione vera**
9 *Sfera prismatica*

DOMINIO DEL BENE

Divinità: (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Glittergold, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor, Yondalla; (Olimpie) Zeus, Apollo, Artemide, Atena, Ercole, Ermes, Estia, L'Accademia; (Faraoniche) Ra-Harakhti, Hathor, Iside, Nefti, Osiride; (Asgardiane) Odino, Balder, Frey, Freya, Heimdall, Njord, Sif, Thor; (altre) Taiia (aspetto creatore), Elishar, Dennari

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DEL CAOS

Divinità: (D&D) Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Lolth, Olidammara; (Olimpie) Zeus, Afrodite, Ares, Dioniso, Ercole, Ermes, Pan, Poseidone; (Faraoniche) Bastet, Nefti, Seth; (Asgardiane) Hermod, Loki, Odur, Sif, Thor, Thrym, Uller; (altre) Taiia (entrambi gli aspetti), Dennari

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DELLO CHARME

Divinità: (Olimpie) Afrodite; (Asgardiane) Freya

Poteri concessi: L'incantatore può potenziare il suo Carisma di 4 punti una volta al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. L'aumento di Carisma dura 1 minuto.

Incantesimi del dominio dello Charme

1 *Charme*
2 *Calmare emozioni*
3 *Suggestione*
4 *Emozione*
5 *Charme sui mostri*
6 *Costrizione/cerca*
7 *Demenza*
8 *Esigere*
9 *Dominare mostri*

DOMINIO DELLA COMUNITÀ

Divinità: (Olimpie) Atena, Efesto, Era, Estia; (Faraoniche) Hathor; (Asgardiane) Frigga

Poteri concessi: L'incantatore può usare *calmare emozioni* come capacità magica una volta al giorno. Gli viene conferito un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della Comunità

1 *Benedizione*
2 *Scudo su altri*
3 *Preghiera*
4 *Status*
5 *Legame telepatico di Rary*
6 *Banchetto degli eroi*
7 *Rifugio*
8 *Guarigione di massa*
9 *Miracolo*

DOMINIO DELLA CONOSCENZA

Divinità: (D&D) Boccob, Vecna; (Olimpie) Apollo, Atena, Ecate; (Faraoniche) Ptah, Thot; (Asgardiane) Odino, Forseti; (altre) Taiia (aspetto creatore), Elishar

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore*.

DOMINIO DELLA CREAZIONE

Divinità: (Olimpie) Ecate; (Faraoniche) Ptah

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare gli incantesimi di evocazione (creazione) a livello dell'incantatore +2 (coloro che hanno accesso sia al dominio dell'Artificio che a quello della Creazione lanciano gli incantesimi di evocazione [creazione] a livello dell'incantatore +3).

Incantesimi del dominio della Creazione

1 *Creare acqua*
2 *Immagine minore*
3 *Creare cibo e acqua*
4 *Creazione minore*
5 *Creazione maggiore*
6 *Banchetto degli eroi*
7 *Immagine permanente*
8 *Creazione vera* *
9 *Genesi**

DOMINIO DELLA DISTRUZIONE

Divinità: (D&D) St. Cuthbert, Hextor, Lolth, Tiamat; (Olimpie) Ares, Dioniso; (Faraoniche) Bastet, Seth; (Asgardiane) Aegir, Hel, Loki, Skadi; (altre) Taiia (aspetto distruttore), Toldoth

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA FOLLIA

Divinità: (Olimpie) Dioniso

Poteri concessi: Conferisce all'incantatore un "punteggio di Demenza" pari alla metà del suo livello di classe (aggiungere il livello di chierico ai livelli di classe di prestigio per questo scopo). Per lanciare gli incantesimi (determinare incantesimi bonus e CD), l'incantatore deve sommare il punteggio ottenuto al suo punteggio di Saggezza e usare il risultato al posto della sola Saggezza. Per tutti gli altri scopi, come le prove di abilità e i tiri salvezza, sottrae questo punteggio dal suo punteggio di Saggezza e usa il risultato al posto della sola Saggezza. Questo significa che è molto difficile resistere agli incantesimi che l'incantatore lancia, ma che l'incantatore in generale non è consapevole di ciò che gli sta intorno e agisce in modo imprudente... a volte imprevedibile.

Una volta al giorno, l'incantatore può vedere e agire con la chiarezza della vera follia. Usa il suo punteggio di Demenza come bonus su un singolo tiro riguardante la Saggezza, come una prova di Ascoltare o un tiro salvezza sulla Volontà. Il personaggio deve scegliere di usare questo potere prima di tirare.

Incantesimi del dominio della Follia

1 *Azione casuale*
2 *Tocco di follia**
3 *Furia**
4 *Confusione*
5 *Fulmini diabolici**
6 *Allucinazione mortale*
7 *Demenza*
8 *Urlo di follia**
9 *Fatale*

DOMINIO DELLA FORTUNA

Divinità: (D&D) Bahamut, Fharlanghn, Kord, Kurtulmak, Olidammara; (Olimpie) Ercole, Ermes, Tiche; (Faraoniche) Bes; (Asgardiane) Hermod; (altre) Taiia (aspetto creatore), Elishar

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA FORZA

Divinità: (D&D) Gruumsh, Kord, Pelor, St. Cuthbert; (Olimpie) Zeus, Ercole; (Faraoniche) Bastet, Seth; (Asgardiane) Aegir, Forseti, Skadi, Surtur, Thor, Thrym; (altre) Taiia (aspetto distruttore), Toldoth

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DEL FUOCO

Divinità: (D&D) Obad-Hai; (Olimpie) Efesto; (Faraoniche) Apopi; (Asgardiane) Surtur; (altre) Taiia (aspetto distruttore)

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA GLORIA

Divinità: (Faraoniche) Ra-Harakhti

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare non morti con un bonus di +2 alla prova di scacciare e +1d6 al tiro per i danni da scacciare.

Incantesimi del dominio della Gloria

1 *Distruggere non morti*
2 *Benedire un'arma*
3 *Luce incandescente*
4 *Punizione sacra*
5 *Spada sacra*
6 *Fulmine di gloria**
7 *Bagliore solare*
8 *Corona di gloria**
9 *Portale*

DOMINIO DELLA GUARIGIONE

Divinità: (D&D) Pelor; (Olimpie) Apollo; (Faraoniche) Imhotep; (Asgardiane) Balder; (altre) Taiia (aspetto creatore), Elishar

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA GUERRA

Divinità: (D&D) Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeous, Hextor; (Olimpie) Ares, Atena, Nike; (Faraoniche) Ra-Harakhti, Bastet; (Asgardiane) Odino, Heimdall, Sif, Surtur, Thor, Thrym, Tyr; (altre) Taiia (aspetto distruttore), Toldoth

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELL'INGANNO

Divinità: (D&D) Boccob, Erythnul, Garl Glittergold, Kurtulmak, Lolth, Olidammara, Nerull, Tiamat; (Olimpie) Era, Ermes; (Faraoniche) Bes; (Asgardiane) Odino, Loki; (altre) Taiia (aspetto distruttore), Toldoth

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA LEGGE

Divinità: (D&D) Heironeous, Hextor, Kurtulmak, Moradin, St. Cuthbert, Tiamat, Wee Jas, Yondalla; (Olimpie) Atena, Nike; (Faraoniche) Ra-Harakhti, Anubi, Osiride, Ptah, Sobek; (Asgardiane) Heimdall, Surtur, Tyr; (altre) Taiia (entrambi gli aspetti)

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA LIBERAZIONE

Divinità: (altre) Dennari

Poteri concessi: L'incantatore ottiene un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento.

Incantesimi del dominio della Liberazione

1 *Rimuovi paura*
2 *Rimuovi paralisi*
3 *Rimuovi maledizione*
4 *Libertà di movimento*
5 *Spezzare incantamento*
6 *Dissolvere superiore*
7 *Rifugio*
8 *Vuoto mentale*
9 *Slegare*

DOMINIO DELLA MAGIA

Divinità: (D&D) Boccob, Vecna, Wee Jas; (Olimpie) Apollo, Ecate; (Faraoniche) Anubi, Iside, Thot; (Asgardiane) Odino, Freya; (altre) Taiia (aspetto creatore)

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DEL MALE

Divinità: (D&D) Erythnul, Gruumsh, Hextor, Kurtulmak, Lolth, Nerull, Tiamat, Vecna; (Olimpie) Ares, Ecate; (Faraoniche) Apopi, Seth, Sobek; (Asgardiane) Aegir, Loki, Surtur, Thrym; (altre) Taiia (aspetto distruttore), Toldoth

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA MORTE

Divinità: (D&D) Nerull, Wee Jas; (Olimpie) Ade; (Faraoniche) nessuna; (Asgardiane) Aegir, Hel; (altre) Taiia (aspetto distruttore), Toldoth

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DELLA NOBILTÀ

Divinità: (Olimpie) Zeus, Era, Nike; (Faraoniche) Ra-Harakhti

Poteri concessi: L'incantatore ha la capacità magica di ispirare gli alleati, impartendo loro un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, tiri per colpire, prove di caratteristica, prove di abilità e ai tiri di danni per le armi. Gli alleati devono essere in grado di sentire l'incantatore parlare per 1 round. Usare questa capacità costituisce un'azione standard. L'effetto dura un numero di round pari al bonus di Carisma dell'incantatore e può essere usato una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Nobiltà

1 *Favore divino*
2 *Estasiare*
3 *Veste magica*
4 *Rivela bugie*
5 *Comando superiore*

6 *Costrizione/cerca*
7 *Repulsione*
8 *Esigere*
9 *Tempesta di vendetta*

DOMINIO DELL'OSCURITÀ

Divinità: (Faraoniche) Seth
Poteri concessi: Talento Combattere alla Cieca gratuito.

Incantesimi del dominio dell'Oscurità

1 *Foschia occultante*
2 *Cecità*
3 *Luce nera**
4 *Armatura di oscurità**
5 *Evoca mostri V* (evoca solo 1d3 ombre)
6 *Occhi indagatori*
7 *Incubo*
8 *Parola del potere, accecare*
9 *Parola del potere, uccidere*

DOMINIO DELLA PROTEZIONE

Divinità: (D&D) Bahamut, Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl Glittergold, Moradin, St. Cuthbert, Yondalla; (Olimpie) Demetra, Era, Estia, Tiche; (Faraoniche) Bastet, Bes, Iside, Nefti; (Asgardiane) Forseti, Thor, Tyr, Uller; (altre) Taiia (aspetto creatore), Elishar

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DEI RETTILI

Divinità: (Faraoniche) Apopi
Poteri concessi: Intimorire e comandare gli animali (solo creature rettili e serpenti) come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a tre + il modificatore di Carisma dell'incantatore.

Incantesimi del dominio dei Rettili

1 *Zanna magica*
2 *Trance animale†*
3 *Zanna magica superiore*
4 *Veleno*
5 *Crescita animale†*
6 *Sguardo penetrante*
7 *Piaga strisciante* (composta di minuscoli serpenti)
8 *Forme animali†*
9 *Trasformazione*
† Influenza solo gli ofidi e i rettili.

DOMINIO DEL RIPOSO

Il dominio del Riposo è simile a quello della Morte descritto nel *Manuale del Giocatore*, ma viene concesso dalle divinità di allineamento buono a quei chierici che non possono lanciare incantesimi malvagi.
Divinità: (Faraoniche) Anubi, Nefti, Osiride
Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare un *tocco della morte* una volta al giorno. Il tocco è una capacità magica che ha un effetto mortale. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (utilizzando le regole per gli incantesimi a contatto). Quando riesce a entrare in contatto, tira 1d6 per ogni livello da chierico. Se il totale è pari o superiore ai punti ferita della creatura, quest'ultima muore.

Incantesimi del dominio del Riposo

1 *Visione della morte*
2 *Riposo inviolato*
3 *Parlare con i morti*
4 *Interdizione alla morte*
5 *Distruggere viventi*
6 *Non morto a morto*
7 *Distruzione*
8 *Vita certa**
9 *Lamento della banshee*

DOMINIO DELLE RUNE

Divinità: (Faraoniche) Thot
Poteri concessi: Talento Scrivere Pergamene gratuito.

Incantesimi del dominio delle Rune

1 *Cancellare*
2 *Pagina segreta*
3 *Glifo di interdizione*
4 *Rune esplosive*
5 *Legame planare inferiore*
6 *Glifo di interdizione superiore*
7 *Evocazioni istantanee di Drawmij*
8 *Simbolo*
9 *Cerchio di teletrasporto*

DOMINIO DEL SOLE

Divinità: (D&D) Ehlonna, Pelor; (Olimpie) Apollo, Artemide; (Faraoniche) Ra-Harakhti; (Asgardiane) Frey, Odur; (altre) Taiia (aspetto creatore), Elishar

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Divinità: (Olimpie) Zeus; (Asgardiane) Thor
Poteri concessi: Conoscenza delle Terre Selvagge e Orientamento sono abilità di classe.

Incantesimi del dominio del Tempo Atmosferico

1 *Foschia occultante*
2 *Nube di nebbia*
3 *Invocare il fulmine*
4 *Tempesta di nevischio*
5 *Tempesta di ghiaccio*
6 *Controllare venti*
7 *Controllare tempo atmosferico*
8 *Turbine*
9 *Tempesta di vendetta*

DOMINIO DELLA TERRA

Divinità: (D&D) Moradin, Obad-Hai; (Olimpie) Ade, Demetra, Efesto, Poseidone; (Faraoniche) Osiride; (Asgardiane) Skadi, Thrym; (altre) Taiia (aspetto creatore), Dennari

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO VEGETALE

Divinità: (D&D) Ehlonna, Obad-Hai; (Olimpie) Artemide, Demetra, Pan; (Faraoniche) Osiride; (Asgardiane) Frey; (altre) Dennari

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

DOMINIO DEL VIAGGIO

Divinità: (D&D) Fharlanghn; (Olimpie) Ermes, Tiche; (Faraoniche) Ptah; (Asgardiane) Odino, Hermod, Uller; (altre) Taiia (aspetto creatore)

Questo dominio è descritto nel *Manuale del Giocatore.*

NUOVI INCANTESIMI

ARMATURA DI OSCURITÀ

Abiurazione [Oscurità]
Livello: Oscurità 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantesimo avvolge la creatura protetta in un sudario di ombre palpitanti. Il sudario, se l'incantatore lo desidera, può nascondere i lineamenti di chi lo indossa. In ogni caso, concede al soggetto un bonus di deviazione +3 alla Classe Armatura, più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (bonus massimo +8). Il soggetto può vedere attraverso l'armatura come se essa non esistesse e viene dotato anche di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Infine, il soggetto riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo o effetto sacro, buono o di luce.

Le creature non morte che sono soggette ad *armatura di oscu-*

rità guadagnano anche un bonus +4 di resistenza allo scacciare non morti.

CORONA DI GLORIA

Invocazione
Livello: Gloria 8
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Personale
Area: Un'emanazione di 36 m di raggio, centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è pervaso di un'aura di autorità celestiale, che ispira sgomento in tutte le creature inferiori che contemplano la sua terribile perfezione e rettitudine. Guadagna in questo modo un bonus di potenziamento +4 al proprio punteggio di Carisma per la durata dell'incantesimo.

Tutte le creature con meno di 8 DV o livelli interrompono qualsiasi attività e sono obbligate a prestare attenzione. Qualsiasi creatura che voglia compiere un'azione ostile contro l'incantatore deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà per farlo. Qualsiasi creatura che non superi tale tiro salvezza la prima volta che tenta un'azione ostile rimane *estasiata* per la durata dell'incantesimo (come nell'incantesimo *estasiare*), fino a quando si trova nell'area dell'incantesimo, e non cercherà di lasciare l'area di propria volontà. Le creature con 8 DV o più possono prestare attenzione, ma non sono soggette a questo incantesimo.

Quando l'incantatore parla, tutti gli ascoltatori lo capiscono telepaticamente, anche se non comprendono il suo linguaggio. Finché dura l'incantesimo, l'incantatore può effettuare fino a tre suggestioni sulle creature con meno di 8 DV che si trovano nel raggio di azione, come se stesse usando l'incantesimo di *suggestione di massa* (Volontà nega); le creature con 8 DV o di più non sono influenzate da questo potere. Solo le creature entro il raggio di azione al momento in cui viene lanciata una *suggestione* sono soggette a essa.

Componente materiale: Un opale che valga almeno 200 mo.

CREAZIONE VERA

Evocazione (Creazione)
Livello: Creazione 8
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Oggetto incustodito non magico di materia non vivente, fino a 27 dm³ per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un oggetto non magico incustodito fatto di qualsiasi materiale. Gli oggetti creati sono permanenti e non possono essere negati da magie dissolventi o poteri neganti. A tutti gli effetti, questi oggetti sono completamente reali. Il volume dell'oggetto non può superare i 27 dm³ per livello dell'incantatore. L'incantatore deve superare una adeguata prova di abilità per creare un oggetto complesso, ad esempio una prova di Artigianato (costruire archi) per creare aste di frecce dritte, o una prova di Artigianato (tagliare pietre preziose) per creare una gemma tagliata e levigata.

Diversamente dagli oggetti creati dagli incantesimi di livello inferiore *creazione minore* e *creazione maggiore* (vedi il *Manuale del Giocatore* per le descrizioni di quegli incantesimi), gli oggetti creati lanciando *creazione vera* possono essere usati come componenti materiali.

Componente materiale: Un piccolo pezzo di materia dello stesso tipo di oggetto che si intende creare: una scheggia di legno per creare aste di freccia, un minuscolo frammento della pietra corrispondente per creare una gemma levigata, e così via.

Costo in PE: Il valore in monete d'oro dell'oggetto in PE, o un minimo di 1 PE, quale dei due sia maggiore (vedi il *Manuale del Giocatore* per i costi degli oggetti).

FULMINE DI GLORIA

Invocazione [Bene]
Livello: Gloria 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore proietta un fulmine di energia dal Piano dell'Energia Positiva contro una creatura. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La creatura colpita subisce diversi gradi di danno, in base alla sua natura o al suo piano di esistenza originario e al livello dell'incantatore:

Origine/Natura della creatura	Danni massimi	Valore
Piano Materiale, Piano Elementale, esterno neutrale	1d6 per ogni 2 livelli	7d6
Piano dell'Energia Negativa, esterno malvagio, creatura non morta	1d6 per livello	15d6
Piano dell'Energia Positiva, esterno buono	–	–

FULMINI DIABOLICI

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Follia 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo garantisce all'incantatore la capacità di compiere un attacco con raggio per round. Il raggio frastorna una creatura vivente, annebbiando la sua mente in modo che non possa compiere azioni per 1d3 round. La creatura non è stordita (quindi gli attaccanti non ricevono nessun vantaggio speciale contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali, e così via.

FURIA

Ammaliamento
Livello: Follia 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può mandare una creatura in una frenesia sanguinaria urlante. Una volta posseduta da questa furia, la creatura ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, e un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. Diversamente dall'ira barbarica, questa forma di furia non comporta nessuna penalità alla CA, e nessun periodo di stanchezza una volta che la furia si è esaurita.

GENESI

Evocazione (Creazione)
Livello: Creazione 9
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 settimana (8 ore al giorno)
Raggio di azione: 54 m
Effetto: Un semipiano nel Piano Etereo centrato sulla posizione dell'incantatore
Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un piano immobile e finito con accesso limitato: un semipiano. I semipiani creati da questo potere sono molto piccoli e poco importanti. L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo sul Piano Etereo. Quando l'incantesimo viene lanciato, una fluttuazione locale di densità provoca la creazione del semipiano. Dapprima, il semipiano cresce a un ritmo di un raggio di 30 cm al giorno fino a un raggio iniziale massimo di 54 m, man mano che il piccolo piano rapidamente assorbe sostanza dai vapori eterei e dalla protomateria circostante o dall'ectoplasma astrale.

L'incantatore determina l'ambiente del semipiano quando lancia *genesi* per la prima volta, definendo ogni caratteristica che sia possibile visualizzare. L'incantatore decide fattori come l'atmosfera, l'acqua, la temperatura e il generale aspetto del territorio. Tuttavia, l'incantesimo non crea vita (come la vegetazione), e neppure costruzioni (edifici, strade, pozzi, dungeon e via dicendo). Se l'incantatore desidera questi accessori, deve aggiungerli in qualche altro modo.

Una volta che il semipiano di base ha raggiunto le dimensioni massime, se l'incantatore intende ampliarlo ulteriormente è necessario continuare a lanciare questo incantesimo. In tal caso, il raggio del semipiano aumenta di 18 metri per ogni lancio successivo. Se si lancia l'incantesimo nuovamente mentre ci si trova al di fuori di un semipiano esistente, il lancio dell'incantesimo crea una bolla separata che con tocca né si sovrappone a qualsiasi semipiano creato precedentemente.

Costo in PE: 5.000 PE

Nota: Questa versione di *genesi* prende il posto della descrizione precedentemente pubblicata in *Difensori della Fede*.

INDURIRE

Trasmutazione
Livello: Artificio 7, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto di volume non superiore a 270 dm³ per livello (vedi testo)
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo aumenta la durezza dei materiali (vedi Tabella 8-12: "Durezza e punti ferita di sostanze", a pagina 136 del *Manuale del Giocatore*). La carta diventa più dura da strappare, il vetro più duro da rompere, il legno più elastico e così di seguito. Per ogni due livelli dell'incantatore, aggiungere 1 punto di durezza al materiale designato dall'incantesimo. Tale durezza aumenta esclusivamente la resistenza del materiale al danno, ma niente di più. Ad esempio, una spada lunga (considerare l'acciaio come ferro, durezza base 10), raggiunta da un incantesimo *indurire* lanciato da un incantatore di 12° livello, avrebbe una nuova durezza pari a 16 per ignorare i danni causati da qualcuno che ricorre al talento Spaccare l'Arma Potenziato. I punti ferita della spada, i modificatori all'attacco e al danno e altri fattori rimarrebbero inalterati. L'incantesimo *indurire* non condiziona in alcun modo la resistenza ad altre forme di trasformazione. Il ghiaccio continuerà a sciogliersi, carta e legno bruceranno ancora, la roccia sarà sempre trasformabile in fango attraverso l'incantesimo appropriato, e via dicendo.

Questo incantesimo agisce su di un massimo di 270 dm³ per livello dell'incantatore. Se viene lanciato su di un metallo o un minerale, il volume dell'incantesimo si riduce a 27 dm³ per livello.

LUCE NERA

Invocazione [Oscurità]
Livello: Mag/Str 3, Oscurità 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un'emanazione del raggio di 6 metri centrata su una creatura, oggetto o punto nello spazio
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega o nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì o no (oggetto)

L'incantatore crea un'area di completa oscurità. L'oscurità è impenetrabile alla normale visione e alla scurovisione, ma l'incantatore può vedere normalmente entro l'area illuminata dalla luce nera. Le creature al di fuori dell'area dell'incantesimo (compreso l'incantatore) non possono vederci attraverso.

L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un punto nello spazio, ma l'effetto è stazionario a meno che non sia lanciato su un oggetto mobile. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su una creatura, e in tal caso l'effetto si irradia dalla creatura e si muove con essa. Gli oggetti incustoditi e i punti nello spazio non hanno tiri salvezza e non godono della resistenza agli incantesimi.

Luce nera contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di pari livello o inferiore, come *luce diurna*. L'incantesimo da chierico di 3° livello *luce diurna* contrasta o dissolve *luce nera*.

Componente materiale: Un pezzo di carbone e il globo oculare disseccato di una qualsiasi creatura.

NON MORTO A MORTO

Necromanzia
Livello: Chr 6, Mag/Str 6, Riposo 6
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Varie creature non morte un'esplosione del raggio di 15 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo spegne la forza che anima le creature non morte, uccidendole all'istante, annientando un ammontare di 1d4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Le creature con meno DV sono le prime a soccombere; tra le creature con pari DV, quelle più vicine al punto di origine dell'esplosione sono colpite per prime.

Componente materiale: La polvere di un diamante frantumato del valore di almeno 500 mo.

SLEGARE

Abiurazione
Livello: Esorcismo 9, Mag/Str 9
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 54 m
Area: Esplosione del raggio 54 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando viene lanciato un incantesimo *slegare*, un'esplosione di forza si sprigiona dal corpo dell'incantatore e distrugge magicamente qualsiasi incantesimo che contenga, costringa o sigilli, con le eccezioni elencate di seguito.

Slegare nega gli incantesimi di *charme* e *blocca* di tutti i tipi, *serrature arcane* e simili, incantesimi che creano barriere fisiche o magiche (*muro di pietra, muro di forza*), *vigilanza e interdizione, stasi temporale* e incantesimi di *lentezza*, fra gli altri. L'effetto di un incantesimo *statua* viene terminato. Una *giara magica* viene mandata in frantumi (distrutta per sempre) e la forza vitale al suo interno viene soffiata via. Inoltre, qualsiasi incantesimo che contenga effetti magici, inclusi altri incantesimi, immediatamente li rilascia in un raggio di azione di 0 metri (inclusi *bocca magica, infondere capacità magiche*, e così via).

Gli incantesimi protettivi come *protezione dal male, scudo, globo di invulnerabilità*, e simili non sono influenzati da *slegare*. Le creature pietrificate non vengono né rivelate né riportate alla vita. Gli individui legati al servizio non vengono liberati (incluse creature come famigli, cacciatori invisibili, geni ed elementali). Un *campo anti-magia* non viene influenzato, e gli effetti di *slegare* non lo penetrano. Un *cerchio magico contro il male* (o un altro allineamento) che in quel momento tiene prigioniera una creatura viene dissolto.

Le maledizioni e gli incantesimi di *costrizione/cerca* sono negati

solo se l'incantatore è di un livello uguale o superiore a quello di colui che li ha lanciati.

Tutti questi effetti si verificano indipendentemente dai desideri dell'incantatore. Eventuali effetti magici sulla persona dell'incantatore, o da lui portati o indossati rimangono indisturbati, ma tutti quelli all'interno del raggio diventano efficaci, inclusi quelli degli alleati. L'apertura delle serrature o di altre chiusure fa scattare gli allarmi o le trappole a esse collegate. Qualsiasi creatura liberata può essere o meno amichevole nei confronti dell'incantatore.

Componente materiale: Una calamita e un pizzico di salnitro.

TOCCO DI FOLLIA

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Follia 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può frastornare una creatura vivente se effettua con successo un attacco di contatto. Se la creatura non supera il tiro salvezza sulla Volontà, la sua mente è annebbiata e non compie azioni per 1 round per livello dell'incantatore. La creatura frastornata non è stordita (quindi gli attaccanti non hanno particolari vantaggi contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, usare capacità mentali e così via.

URLO DI FOLLIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Follia 8, Mag/Str 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1d4 + 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto non può trattenersi dall'urlare, delirare e balzare in giro come se fosse completamente pazzo. Questo incantesimo rende impossibile alla vittima di fare nient'altro che correre in giro ululando, abbassa di -4 la Classe Armatura del soggetto, rende impossibili i tiri salvezza sui Riflessi tranne che ottenendo 20, e rende impossibile l'uso di uno scudo.

VITA CERTA

Abiurazione
Livello: Riposo 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per ogni 2 livelli

Questo incantesimo consente all'incantatore di proteggersi da alcune condizioni (come essere immerso nell'olio bollente o essere sepolto da una valanga) che in altre situazioni causerebbero morte certa. Ci si può proteggere solamente da un avvenimento o una condizione naturale, non da un incantesimo o dall'azione di una creatura (come il soffio di un drago o le spade di un gruppo di banditi). Occorre specificare la condizione da cui ci si vuole proteggere, e l'incantesimo funziona solamente contro questa condizione. Se si verifica tale evento nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore non avverte alcun disagio e non subisce alcun danno. Tuttavia, l'incantesimo non protegge gli oggetti indossati. Al termine della durata dell'incantesimo, la condizione specificata avrà i normali effetti sull'incantatore, se costui è ancora esposto ad essa.

Componente materiale: Un unguento fatto di sciroppo di pesca e cinabro.

Appendice 2: Ascensione divina

I vostri giocatori hanno ormai tutti dei personaggi di 20° livello, pieni di artefatti così come i personaggi comuni sono pieni di oggetti perfetti. Sono in grado di sconfiggere il tarrasque senza alcuna palpitazione, e viaggiano tra i piani a loro piacimento. I demoni tremano nei baratri dell'Abisso, e i diavoli si perdono d'animo anche nelle più recondite profondità di Baator alla sola menzione dei nomi dei personaggi. I bardi narrano le loro avventure, e chiunque ha sentito parlare di loro. A tutti gli effetti sono già diventati dei.

È il caso, dunque, di considerare la loro ammissione ai gradi divini, pur rimanendo personaggi giocanti. Diventare una divinità apre nuovi punti di vista per il gioco di ruolo. Anche se i mortali assurti allo status divino sono in qualche modo ancora interessati al mondo da cui provengono, i loro obiettivi primari divengono le necessità e le esigenze del pantheon. I giocatori possono anche essere pronti a questo cambiamento nel momento in cui i loro personaggi raggiungono un livello tale da suggerire i rapporti con le divinità. Il trucco è che anche il Dungeon Master deve essere pronto a questa svolta, e comprendere come i personaggi divengono dei e che tipo di avventure dovrà progettare.

Nel Capitolo 1 il Dungeon Master ha compiuto le sue scelte riguardo alla fonte del potere divino. Alcune delle opzioni proposte consentono ai personaggi di ascendere alla divinità, altre no. Se si è deciso che i personaggi possono diventare dei, si continui pure a leggere.

PRIMA DELL'ASCENSIONE

Ammesso che l'ascensione divina sia possibile e che i personaggi siano candidati adatti a questo processo, gli dei saranno sempre attenti ad osservarli. Sfortunatamente, lo stesso faranno i nemici degli dei.

In un sistema politeistico come quello presentato nei manuali di D&D, i nemici possono essere altre divinità. Si può star certi che Hextor osserverà gli stessi mortali che osserva Heironeous, e viceversa. Il pantheon potrebbe anche avere altri nemici, così come gli dei nordici si sono trovati ad affrontare i giganti. In una religione monoteistica, anche le creature infernali nutrono un legittimo interesse verso gli eroi mortali. Le religioni dualistiche hanno un'opposizione insita alla loro stessa natura.

Questi avversari cercano di portare gli eroi a schierarsi dalla loro parte, oppure, in caso questo progetto fallisca, ad evitare che costoro ottengano la possibilità dell'ascensione. I personaggi potrebbero notare che le apparizioni degli agenti di queste forze avverse divengono più frequenti man mano che ci si avvicina all'ascensione, e che gli agenti si fanno sempre più intraprendenti. Questo aspetto va tenuto in mente quando si progettano le avventure.

PIANIFICARE L'ASCENSIONE

I metodi di ascensione divina richiedono una preparazione accurata. In ogni caso, l'ascensione divina dovrebbe avere uno scopo. I giocatori di solito si rendono conto di quando i loro personaggi possono accedere all'ascensione, e dovrebbero poter giocare il loro ruolo anche in questo momento (si veda il paragrafo "Ascensione di personaggi troppo potenti" per un'eccezione a questa regola). Non è il caso di sorprendere i giocatori divinizzando improvvisamente i loro personaggi; questi ultimi potrebbero anche avere altri obiettivi. Anche se divinizzare un personaggio morto a causa di un tiro di dadi sfortunato può sembrare una buona idea, così facendo si crea un precedente insostenibile. Quand'anche il personaggio fosse morto nel servizio del suo patrono, l'ascensione divina non dovrebbe compensare un colpo di sfortuna.

È certamente possibile creare un gruppo composto tanto da mortali quanto da dei, ma in pratica è un'operazione molto difficile. Ben poche tra le cose che i mortali possono fare non possono esser svolte in maniera più agevole e meno rischiosa dagli dei. Non è facile organizzare una campagna in modo che tutti i personaggi ascendano nello stesso momento, ma sarebbe proprio questa la situazione ideale. Si dovrebbe discutere in anticipo dell'ascensione divina con tutti i giocatori. Se c'è solo un giocatore interessato ad ascendere, è meglio che il suo personaggio venga ritirato dal gioco nel momento in cui ascende. Meglio accertarsi che i personaggi comprendano sin

dall'inizio le conseguenze del loro ritiro.

I personaggi di livello inferiore al 15° raggiungono raramente l'ascensione. Magari non hanno ancora fatto abbastanza per attirare le attenzioni degli dei. Qualsiasi personaggio di 20° livello o superiore può essere un ottimo candidato all'ascensione, se la cosmologia creata consente questa opzione.

Ascensione di personaggi troppo potenti

A volte un personaggio diviene troppo potente, oppure un giocatore prova ad abusare troppo spesso delle regole. Se il Dungeon Master si trova privo di scelte per regolare il comportamento del personaggio o del giocatore, si potrebbe anche decidere di rimuovere il personaggio dal gioco, così che il giocatore sia costretto a ricominciare tutto da zero. Si può allora dire al giocatore che il suo personaggio è troppo potente. Gli si può offrire la possibilità di diventare una quasi-divinità (grado divino 0).

Questo aspetto rimuove il personaggio problematico dal reame dei mortali, e consente al giocatore di ricominciare con qualcosa di più facilmente gestibile, o al limite di cambiare del tutto gioco. Le quasi-divinità svolgono un ruolo pressoché nullo nelle religioni di molte campagne, ed esistono solo per conferire una certa atmosfera e per servire o accompagnare gli dei più potenti. Per tali motivi l'impatto sulla struttura religiosa generale sarà minimo.

POTERE DIVINO LIMITATO E ILLIMITATO

Se è prevista una quantità limitata di potere divino in una campagna (cioè esiste solo un certo numero di "scintille divine"), allora i mortali possono diventare esclusivamente quasi-divinità (grado divino 0). Il Capitolo 2 illustra i poteri e le capacità disponibili per tali dei. Le quasi-divinità, manifestamente più deboli di molti altri dei, possono solo giocare un certo tipo di avventure (si veda "Avventure dopo l'ascensione", più avanti). Il Dungeon Master e i giocatori dovrebbero essere consapevoli del tipo di avventure che si potranno giocare, prima che i loro personaggi decidano di aspirare allo status divino.

Occorrerà decidere se gli dei possono morire o no, e, nel primo caso, cosa succeda ai loro poteri. Se l'unico modo per acquisire gradi divini è uccidere altre divinità, si può star certi che i personaggi giocanti proveranno ad intraprendere questa strada. Naturalmente, le divinità che cercheranno di uccidere a loro volta hanno già ucciso altri dei, e quindi tengono gli occhi ben aperti e possono anche conoscere qualche trucchetto interessante per evitare problemi.

Se non si desidera giocare una campagna divina focalizzata sulle stragi di dei, si pensi attentamente a cosa accade all'area di influenza di una divinità morta. Se ci saranno alcuni personaggi che proveranno a distruggere i loro patroni per prendere il loro posto, i più cercheranno di "salvare il mondo" uccidendo gli dei di allineamenti opposti. Nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS, quest'ultima affermazione implica solitamente che le vittime siano le divinità malvagie. Se l'assassino, però, assume automaticamente l'area di influenza del dio morto, ecco trovato un modo per scoraggiare i personaggi giocanti dall'idea di uccidere le divinità malvagie. Se un giocatore interpreta un paladino che assurge al ruolo di quasi-divinità, non vorrà certo appropriarsi dell'area di influenza di Erythnul o Nerull, ad esempio. L'altra faccia della medaglia, in questo caso, è che i personaggi buoni cercheranno di appropriarsi delle posizioni e delle aree di influenza dei loro patroni.

Se le divinità sono veramente immortali, non possono essere uccise, e una campagna divina seguirà un percorso differente. Se non c'è limite al potere divino, i personaggi giocanti potranno assurgere a qualsiasi grado divino.

Spunto per una campagna: Dopo che i personaggi ascendono ai loro gradi divini, scoprono che gli dei sono tranquilli per i loro gradi divini e non si pongono alcun problema. Sin dall'alba dei tempi, tutti i mortali ascesi sono semplici quasi-divinità (grado divino 0). Man mano che affrontano le loro avventure divine, sono avvicinati da quasi-divinità che insieme all'amicizia offrono di aiutarli o di insegnare loro come usare i nuovi poteri.

Alla fine queste quasi-divinità amichevoli potrebbero rivelare di far parte di una cospirazione volta a "liberare" il potere divino. Una fazione all'interno dei cospiratori cerca già di convincere gli dei anziani a concedere un po' del loro potere ai successori meritevoli, mentre un'altra cerca di liberare il potere uccidendo i vecchi dei. Una terza fazione cerca la "vera" fonte di tutto il potere divino, sperando di accrescere la quantità disponibile.

METODI DI ASCENSIONE

Se si decide di affrontare il problema dell'ascensione allo status divino, bisogna determinare quanto siano conosciuti i metodi di ascesa. Qui di seguito sono descritti diversi approcci, con alcune note riferite alla natura delle divinità e al livello di mistero che le circonda.

POTERE DIVINO INNATO

Se le divinità sono semplicemente nate con il loro potere divino, la scelta più comune implica che l'ascensione è impossibile. Nessun mortale potrà mai diventare un dio, ma tutt'al più un servitore divino. Anche in questo caso, si può consentire a quei personaggi morti in modo spettacolare ed eroico mentre erano al servizio del loro patrono di ascendere al grado di quasi-divinità (grado divino 0) o anche di semidei (grado divino 1). Se l'ascensione divina è possibile solo dopo la morte, si può considerare la possibilità che un PNG raggiunga lo status divino subito prima dell'inizio della campagna, così che i personaggi possano sentire dei racconti in proposito durante le loro avventure. Tali racconti resterebbero sulla bocca della gente per un bel po' di tempo. In un mondo come questo, non ci sarebbe proprio alcun mistero su come ascendere allo status divino.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti compiono le loro avventure in una campagna che utilizza un pantheon normale, ma la loro fede è poco più che un vuoto formalismo. Alla fin fine, pensano che o si nasce dei o si nasce mortali. Dopo aver raggiunto i livelli più alti, muoiono durante un'avventura. Quando riaprono gli occhi, si trovano in una grande sala. Vi sono intere gradinate lungo le pareti, e sui gradini sono assisi spiriti di grandi eroi e campioni di ogni classe. Gli dei siedono sui troni, con uno sguardo torvo rivolto ai personaggi appena morti.

Un servitore della divinità suprema del pantheon (oppure il dio venerato dal chierico del gruppo, se si tratta di un pantheon lasco) spiega che, se da un lato i personaggi hanno mostrato la loro stoffa di eroi, la loro fede è debole e vuota. Viene loro concesso un periodo di prova durante il quale avranno status di divinità (grado divino 0), ma dovranno sobbarcarsi una missione stabilita dagli dei. Se avranno successo, il loro status divino diverrà permanente. Se falliranno, le loro anime fluttueranno tra le schiere degli infedeli.

POTERE DIVINO ACQUISITO

Se si stabilisce che gli dei acquisiscono il loro status divino, ogni mortale in possesso dei requisiti necessari potrà ascendere. Questa possibilità potrà capitare diverse volte ai PNG. I personaggi giocanti sanno di certo che, in qualche modo, altri mortali sono divenuti divinità. I personaggi potranno nutrire aspirazioni divine sin dai primi livelli.

Quando si opta per questa scelta, bisogna stabilire i requisiti necessari ad acquisire la divinità, anche se i personaggi potranno entrare in possesso di tali requisiti solo con ricerche e molti sforzi. Si selezionino dunque azioni che dimostrino fede e merito, e ci si accerti che tali imprese possano essere ripetute da altri personaggi. Ad esempio, il drago Nemytidion potrà essere ucciso solo una volta, ma chiunque potrà provare a sollevare una poderosa pietra di ossidiana, collocata da Kord al centro della capitale.

In quest'ottica si può mantenere un grado di mistero a scelta del Dungeon Master. Gli dei potrebbero controllare con attenzione ogni informazione riguardante l'ascensione. I grandi sacerdoti del pantheon potrebbero conoscere ogni segreto e condividerlo con particolari iniziati o con dei culti interni alla chiesa. In alternativa, questi sacerdoti potrebbero cercare candidati meritevoli e fornire le informazioni corrette a chi è interessato a diventare un dio. Le religioni di una campagna potrebbero anche implicare l'ascensione come obiettivo principale per ogni seguace, e tutti potrebbero essere al corrente non solo dell'esistenza dell'ascensione, ma anche del modo in cui ottenerla.

Spunto per una campagna: Dopo aver raggiunto i livelli alti, i personaggi giocanti che hanno mostrato fede e devozione verso le loro divinità ricevono una chiamata dal gran sacerdote di una divinità consona. Il sacerdote rivela loro che esiste un culto misterico tra i fedeli, e chiede ai personaggi di recarsi in una valle isolata, su un monte non lontano.

Quando i personaggi arrivano a destinazione, trovano dei sacerdoti che si occupano di un piccolo tempio, del bestiame e dei campi intorno ad esso. Un lato della vallata è recintato da un'alta scogliera

su cui è inciso un antico scritto. I sacerdoti della valle spiegano che tutti i seguaci che ottengono il più grande potere ricevono le stesse chiamate ricevute dai personaggi giocanti, e che altri sacerdoti li indirizzano alla valle. L'incisione è un elenco di incarichi, uno per ogni divinità del pantheon. Dopo aver compiuto l'incarico finale, i candidati ritornano alla valle, laddove gli dei giudicano il loro successo. Chiunque risolva con successo tutti gli incarichi assegnatigli ascende alle schiere divine.

POTERE DIVINO RUBATO

Se lo status divino può essere rubato, gli dei faranno di tutto per mantenere segreto questo fatto. Occorre decidere cosa succede all'area di influenza di un dio quando qualcuno ruba la sua fonte di divinità. La soluzione più ovvia è che gli elementi dell'area di influenza e le fonti della divinità siano collegati, sicché chiunque possieda un potere divino ha anche un elemento dell'area di influenza.

Se si decide di praticare questa soluzione, ci si trova di fronte allo stesso problema delle campagne che contemplano solo una somma limitata di potere divino: i personaggi potranno bramare per sé lo status divino proprio dei loro dei, e ciò costituirà una tentazione forte a rubare la scintilla divina dagli esseri che venerano.

In un pantheon coeso, l'area di influenza della divinità derubata potrebbe tornare nelle mani del dio supremo, che poi ridistribuirà le responsabilità tra gli dei restanti. In un pantheon lasco, gli dei potrebbero gareggiare per dimostrare chi di loro si merita l'area di influenza.

Spunto per un'avventura: I personaggi crescono mentre si narrano leggende su un amabile dio furfante, il quale avrebbe rubato la scintilla divina a dei divenuti troppo arroganti o spregiudicati rispetto ai loro doveri con i mortali. Tali furti spesso hanno avuto conseguenze spiacevoli, e il furfante ha ottenuto e poi perduto aree di influenza di cui non sapeva assolutamente nulla. I personaggi potrebbero essere testimoni, durante la loro carriera, di bizzarri eventi provocati dall'ignoranza del furfante. Dopo aver raggiunto i livelli più alti, i personaggi potrebbero ascendere allo status divino giusto in tempo per farselo rubare dal mascalzone!

La divinità suprema del pantheon offrirà allora ai personaggi un anno e un giorno di tempo per recuperare le loro scintille divine rubate, oppure torneranno ad essere di nuovo mortali.

DEICIDIO

Se le divinità possono morire, i personaggi potrebbero ascendere sconfiggendo un dio in battaglia (si veda "Potere divino limitato e illimitato", sopra, per gli effetti del deicidio sull'ascensione).

Spunto per una campagna: Non appena i personaggi raggiungono i livelli intermedi, si presenta a loro un emissario di demoni o diavoli. Costui spiega che se i personaggi intendono unirsi agli dei benevoli, non soltanto le legioni pressoché infinite dei reami infernali cercheranno di bloccarli, ma inoltre ciascuno di loro dovrà uccidere un dio per ascendere. Man mano che i personaggi proseguono nelle loro avventure, si trovano ad affrontare più spesso i nemici infernali, e così verificano che l'emissario non stava mentendo. Alla fine, dovranno stabilire l'opportunità di uccidere un dio o meno.

POTERE DIVINO IMPARTITO

Magari qualsiasi mortale può ascendere, se un dio sceglie di impartirgli lo status divino. Può anche essere possibile corrompere un dio attraverso grandi imprese o oggetti di valore, ma per lo più il mortale deve dimostrare il suo valore, il che implica di vivere una vita devota, fedele, obbediente e leale nei confronti del pantheon o del patrono. In un pantheon coeso, il dio supremo di solito stabilisce chi deve ascendere. In un pantheon lasco, il patrono di un mortale è l'unica fonte in grado di impartire lo status divino. Si può mostrare ai giocatori questa possibilità di ascendere, facendo sì che il prescelto di turno sia un PNG all'inizio della campagna. La gente sarà ancora impegnata a parlare del fatto, e se i personaggi vengono a conoscenza di questo evento sin dall'inizio, potranno cercare in tutto il loro percorso di dimostrarsi degni di ascendere.

Dato che gli dei controllano il momento dell'ascensione, non hanno alcun bisogno di mantenere segreta la possibilità di ascendere. Se, anzi, gli dei dipendono dai loro seguaci, verosimilmente cercheranno di pubblicizzare questa possibilità, in quanto far ascendere un fedele aumenta anche il loro prestigio. Si può anche decidere, comunque, che gli dei tengono nascosta la possibilità di ascensione. Ciò rende più difficile l'impresa ai personaggi giocanti, perché potrebbero anche non capire cosa è necessario fare per dimostrarsi degni.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti si infiltrano, senz'alcun aiuto esterno, in un paese nemico controllato dai chierici di una divinità malvagia. Durante un periodo di tempo piuttosto esteso, e affrontando grossi rischi, arrivano ad un punto in cui possono sventare i piani dei chierici, distruggere il tempio principale, ed annientare i membri principali della casta sacerdotale.

In quell'istante, il dio malvagio compare di fronte ai personaggi giocante e si offre di impartire loro lo status divino, ammesso che si allontanino dal Piano Materiale per un anno e un giorno. Pur non avanzando minacce evidenti, è chiaro che potrebbe uccidere i personaggi, e che lo farebbe senz'altro se questi rifiutassero. Se accettano, i loro patroni si mostrano scontenti, dato che i personaggi non hanno completato il loro lavoro sul Piano Materiale e che il dio malvagio ha a disposizione un anno e un giorno per promuovere la sua causa, prima che i personaggi possano fare qualcosa per impedirglielo... a meno che, naturalmente, i personaggi non possano in qualche modo influenzare il corso della storia a partire dai Piani Esterni...

VIAGGIARE SINO ALLA FONTE

Se i mortali visitano i reami divini, allora i personaggi in cerca di ascensione potrebbero penetrare in un cerchio o in una zona dei reami divini in cui nessun mortale ha mai messo piede.

Se i reami divini sono situati sul Piano Materiale, l'ascensione può anche essere un atto fisico. Potrebbero esserci veri e propri portali pronti ad aprirsi e ad ammettere i mortali tra le schiere divine.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti, nel corso delle loro avventure di livello alto, visitano spesso il picco di montagna in cui risiede il pantheon della campagna. Di tanto in tanto notano un portale, ma a nessun mortale è permesso di attraversarlo. Dopo un'avventura, ritornano al picco e lo trovano deserto. Il portale proibito è aperto e privo di alcuna protezione.

I personaggi passano attraverso il portale in cerca delle loro divinità, e si ritrovano in una piazza al centro di un'immensa città. Al centro della piazza c'è una specie di meridiana, ma osservando con più attenzione si tratta di una mappa di qualcosa chiamata "la Grande Ruota". Con queste informazioni sui Piani Esterni, i personaggi vanno in cerca dei loro patroni, mentre si accorgono di possedere nuovi poteri, dato che il passare attraverso il portale li ha fatti ascendere al grado divino 0.

Ascensione attraverso i Piani Esterni

I Piani Esterni sono i tipici luoghi in cui risiedono i reami divini. In tal caso l'ascensione è un evento sia fisico sia spirituale, e non dovrebbe in ogni caso sembrare un semplice viaggio tra i piani. Si tratta di un'esperienza completamente diversa, tanto per il mortale che ascende quanto per qualsiasi testimone.

Spunto per un'avventura: Sebbene molte divinità della campagna vivano su un altro piano, alcune si trovano sul Piano Materiale. Mentre i giocatori si avvicinano al 20° livello, queste divinità appaiono più di frequente nelle loro vite. Alla fine, uno degli dei spiega che mille anni fa qualcosa ha distrutto il ponte che congiunge il mondo con la dimora del pantheon. Le divinità, limitate per la natura del Piano Materiale su cui vivono, sono troppo prese dai loro obblighi divini per poter investigare accuratamente. Tutte loro hanno fatto qualche ricerca nel corso dei mille anni, ma i personaggi giocanti sono vicini a raggiungere lo status divino. Se riusciranno dunque ad invertire il processo di distruzione, a costruire un nuovo ponte o a scoprire il nuovo sentiero per la dimora degli dei, questi ultimi offriranno loro in cambio l'ascensione.

Ascensione attraverso i Piani Interni

I mortali che riescono ad ascendere allo status divino sui Piani Interni provano una sensazione di immediato benessere, dato che i pericoli naturali di questi luoghi alieni cessano all'improvviso di minacciarli. In effetti, uno dei requisiti per l'ascensione in questi casi potrebbe essere proprio la sopravvivenza durante il viaggio che conduce al reame divino.

Spunto per una campagna: I Piani Interni sono cerchi concentrici nella cosmologia della campagna. In questi mondi "alla rovescia" la Terra è l'elemento più vicino alla superficie, seguita dall'Acqua, mentre l'Aria separa, al centro, l'Acqua dal Fuoco. I personaggi

si avventurano in questi Piani Elementali durante le loro carriere, e scoprono che gli dei chiamano casa questi Piani Interni.

Quando i PG raggiungono i livelli alti, alcuni emissari degli dei compaiono davanti a loro, e spiegano che la vera dimora degli dei si trova su un quinto Piano Elementale all'interno del Piano Elementale del Fuoco. Se riescono a sopravvivere al sempre più terribile viaggio attraverso il Piano Elementale del Fuoco, sino ai portali del reame divino, i personaggi possono ascendere e diventare essi stessi divinità.

Ascensione attraverso i Piani di Transizione

Dato che i Piani di Transizione sono molto vicini al Piano Materiale, l'ascensione attraverso di essi può sembrare poco esaltante. Tuttavia, trovare i reami divini nello spazio infinito del Piano Astrale, del Piano Etereo o del Piano delle Ombre può costituire una sfida degna dell'ascensione. I personaggi che ascendono in questi casi ottengono la capacità di viaggiare senza errori tra i Piani di Transizione fino al reame divino.

Spunto per un'avventura: Nel corso della campagna, le divinità compaiono solo attraverso portali e cancelli. Non vi è alcuna testimonianza di dove conducano questi portali, ma tutti presumono che portino alla dimora degli dei. Nel corso dei secoli, i viaggiatori astrali hanno occasionalmente raccontato di aver visto una grande città nell'infinito spazio del Piano Astrale, ma non appena si cercava di raggiungerla, questa si allontanava a grande velocità.

Dopo aver dimostrato, durante la loro carriera, grande fede e devozione verso il pantheon, un messaggero degli dei giunge dai personaggi giocanti e spiega loro che la grande città sul Piano Astrale è la dimora degli dei. I cancelli e i portali funzionano solo per chi possiede i gradi divini. I personaggi devono aver dimostrato il loro valore, e, se desiderano ascendere, devono sopravvivere ad un viaggio sul Piano Astrale, alla ricerca della città. Se riescono a trovarla, la città li riconosce come candidati adatti all'ascensione e non scompare. Una volta raggiunta la città, il pantheon ricompensa i personaggi concedendo loro i gradi divini.

L'ATTEGGIAMENTO DIVINO NEI CONFRONTI DELL'ASCENSIONE

La scorciatoia più rapida (e l'ostacolo più difficile da aggirare) sulla strada per raggiungere lo status divino sono gli dei che possiedono già quello status. L'atteggiamento degli dei esistenti nei confronti dell'ascensione dipende dal tipo di divinità. Anche in questo caso le scelte effettuate nel Capitolo 1 servono a determinare l'influenza che l'atteggiamento degli dei ha sui personaggi in cerca di ascensione.

Divinità dipendenti

Gli dei che dipendono dai seguaci per ottenere il loro potere sono più riluttanti ad impartire o a consentire l'ascensione. Non solo il dio già esistente perderà un seguace, ma il nuovo dio potrebbe anche rubargli dei seguaci. Questo fatto rende doppiamente difficile l'ascensione nei sistemi che prevedono sia lo status divino limitato sia delle divinità dipendenti dai seguaci per il loro potere.

Spunto per un'avventura: Per la prima volta in diecimila anni, alcuni mortali ascendono allo status divino, e si tratta dei personaggi giocanti. Costoro scoprono che, in quanto dei, dipendono dai loro seguaci per ottenere le capacità divine primarie e gli altri poteri. Scoprono anche che per diecimila anni gli dei hanno evitato di gareggiare per ottenere nuovi seguaci, poiché esaurivano da soli tutti i gradi divini esistenti nell'universo. Anche gli dei non sono certi del modo in cui i mortali sono ascesi. Comincia una gara per stabilire quanti gradi esistono e quali divinità saranno in grado di impadronirsene per prime.

Divinità benevole

Gli dei benevoli si preoccupano dell'interesse di tutti i loro seguaci mortali, non solo di quelli che aspirano a trasumanare. Alcuni giocatori potrebbero aspettarsi che una religione piena di dei benevoli conceda ai mortali tutto ciò che vogliono, inclusa l'opportunità di ascendere. Se l'ascensione danneggia più gente di quanta non ne aiuti, gli dei benevoli non concederanno questa possibilità.

Spunto per un'avventura: Un mortale (non necessariamente un personaggio giocante) riesce finalmente a scoprire l'ultimo passaggio necessario ad ascendere al livello degli dei benevoli del pantheon. Il patrono di quel mortale compare e spiega che, perché quel mortale possa ascendere, un altro dio dovrebbe essere disposto a cedere parte dei suoi gradi divini. Migliaia, forse milioni di seguaci soffrirebbero nel momento in cui quella divinità perdesse il suo potere. Purtroppo, dunque, il patrono non può consentire al mortale di ascendere.

Questo primo accenno "dietro il sipario" alle meccaniche che riguardano lo status divino suona falso al mortale. Se, però, quel che dice il patrono non è vero, per quale motivo dovrebbe mentire? Il mortale decide di scoprire cosa sta succedendo in realtà. Se il mortale non è un personaggio giocante, potrà assoldare i PG per farsi aiutare nelle sue investigazioni.

Divinità indifferenti

Per convincere una divinità indifferente a concedere o a fornire l'ascensione divina bisogna mostrargli come l'ascensione produca benefici anche per il dio. Le divinità indifferenti hanno i loro programmi, desideri e necessità. Se l'ascensione li aiuta a raggiungere i loro scopi, potrebbero anche concederla.

Spunto per una campagna: I personaggi giocanti si avventurano in un mondo pieno di dei attivi ma indifferenti. Talora si vedono gli dei o i loro avatar, né benevoli né ostili, occuparsi di affari misteriosi. Dopo aver raggiunto i livelli alti, i personaggi giocanti decidono di ascendere ai gradi divini e mostrano agli dei il modo di prendersi cura dei loro seguaci. Per far ciò, i personaggi devono scoprire quali siano gli interessi degli dei e provare a diventare così indispensabili nel consigliare un dio da diventare essi stessi divinità. Una volta raggiunto questo obiettivo, i PG dovranno affrontare le conseguenze del portar via i seguaci alle divinità indifferenti, come risultato delle loro azioni benevole.

Divinità ostili

Le divinità ostili probabilmente concederanno (o proibiranno) l'ascensione se danneggia più gente di quanta ne aiuti, e finché non danneggia o indebolisce le divinità esistenti.

Spunto per una campagna: Dopo aver raggiunto i livelli alti, i personaggi giocanti incontrano i loro patroni e ascendono ai gradi divini. In quel momento scoprono che le altre divinità del loro allineamento non sono lieti della loro presenza. Il dio che è apparso loro era un dio malvagio, camuffato da loro patrono. Gli dei, scontenti, spiegano che ogni dio buono o neutrale si indebolisce se subentra un nuovo dio da venerare. Pur essendo tanto forti quanto gli dei malvagi, se considerati come gruppo, individualmente sono più deboli e vulnerabili. I personaggi giocanti dovranno trovare un modo per risolvere la situazione.

Divinità attive e distanti

Gli dei attivi costituiscono i pantheon di questo libro. Per loro natura, invece, gli dei distanti rendono molto più difficile l'ascensione. Qualsiasi barriera blocchi l'intervento divino nel reame mortale verosimilmente bloccherà anche l'ascensione divina.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti, cercando di raggiungere le divinità, scoprono un portale in mezzo alla barriera. Il guardiano è una creatura ragionevole, non insormontabile, ma possiede "custodi" infernali in gran numero e di grande potere. Le forze infernali della campagna preferiscono che gli dei siano inattivi. Nel corso dell'avventura, i personaggi scoprono il perché dell'esistenza della barriera, decidono se lasciare la situazione come è o no, e hanno anche la possibilità di superare la barriera e ascendere. Gli agenti infernali potrebbero offrire questa possibilità come modo per rimuovere le interferenze dei personaggi.

IL MOMENTO DELL'ASCENSIONE

Raggiungere lo status divino è un avvenimento emotivamente incredibile per ogni mortale. Occorre accertarsi di descriverlo con tutta la magnificenza necessaria.

Utilizzare il simbolismo: Si saranno già stabiliti alcuni simboli per le divinità. Ad esempio, è improbabile che una piuma sia il simbolo di un dio della forza, ma probabilmente andrà bene per un dio degli uccelli. Altri simboli possono essere desunti dalle avventure del mortale che sta ascendendo. Se una volta il mortale ha ucciso un drago, allora quel drago potrebbe apparire e offrirsi di condurre in volo il mortale sino ai reami divini. Provate ad evitare i

cliché come il tunnel con la luce bianca alla fine, il carro di fuoco o i cori di cherubini.

Se si è già deciso cosa succede ai personaggi una volta morti, l'ascensione potrebbe rappresentare l'esatto contrario. Ad esempio, nella mitologia nordica chi moriva nel suo letto poteva aspettarsi di compiere un freddo viaggio lungo le terribili strade che conducono a Niflheim. Di contro, coloro che morivano valorosamente volavano sino al Valhalla, beati tra le braccia delle Valchirie.

Considerare il momento: L'ascensione divina è un momento di svolta per qualsiasi mortale. Se il resto della sessione di gioco sarà concentrata sulle avventure divine e sul nuovo ruolo del personaggio asceso, allora l'ascensione va collocata all'inizio della sessione di gioco. Se invece essa è il punto focale dell'avventura, ovvero la sua ricompensa, allora andrà collocata al termine della sessione.

Gestire l'atmosfera: A meno che il patrono del personaggio sia Olidammara, o magari Dioniso, l'ascensione non è un momento umoristico. È un contesto che richiede una certa tensione, e un forte senso drammatico. Provate ad influenzare i giocatori parlando più lentamente e più piano durante gli eventi che conducono all'ascensione.

Decidere sulla partecipazione: Il momento dell'ascensione divina potrebbe non essere adatto all'intero gruppo di gioco. A seconda del dio e del personaggio, l'ascensione può avvenire in privato o in pubblico. Se avviene in privato, conducete in un'altra stanza il giocatore che controlla il personaggio in ascensione, e descrivetegli lì l'avvenimento. Se invece avviene in pubblico, descrivetelo a tutti i giocatori in contemporanea.

Utilizzare dei supporti: Potrebbe essere consigliabile che il giocatore di un personaggio asceso si segga su una sedia migliore o più alta, o che indossi qualche capo di vestiario speciale (anche se si tratta di un semplice asciugamani usato come mantello) durante l'ascensione. Se l'impatto suona forzato o ridicolo, lasciate stare.

Sperimentare qualche novità: È possibile creare una campagna in cui gli dei attivi abbiano dei reami sul Piano Materiale e lo status divino possa essere acquisito, rubato, impartito, ceduto oppure portato via come bottino dalle spoglie di un dio. In questi casi, l'ascensione potrebbe essere una circostanza comune, e nel gioco andrebbe trattato come tale. Il momento dell'ascesa diventa tutt'altro che significativo, e non richiede trombe o vesti bianche.

Spunto per una campagna: Un mendicante dotato di capacità superumane un giorno attacca i personaggi giocanti nel bel mezzo di un mercato. Dopo averli umiliati, il mendicante spiega che un giorno stava quasi per morire congelato e che le ultime persone incontrate (i personaggi giocanti) si erano rifiutati di dargli i soldi necessari per una locanda. Dopo queste circostanze, egli ha vagato fino alla terra degli dei, dove è asceso come nuovo dio dei mendichi. La sua intenzione è di umiliare periodicamente i PG per il resto delle loro vite. I personaggi giocanti dovranno trovare un modo per porre termine a questa minaccia, compiendo buone azioni per i mendicanti in vita, uccidendo questa divinità astiosa oppure divenendo essi stessi dei.

AVVENTURE DOPO L'ASCENSIONE

Una volta che i personaggi ascendono al reame divino, le avventure focalizzate sulla loro natura divina cominciano ad essere affari comuni. Prima che i personaggi intraprendano queste nuove sfide, si considerino i tipi di storie che si intende raccontare.

GRUPPI MISTI

Concepire delle avventure per gruppi di personaggi in parte divini e in parte mortali segue regole simili al concepire avventure dedicate solo a personaggi mortali. Così come di solito si includono missioni e sfide per ogni personaggio, come è descritto nel Capitolo 4 della *Guida del* DUNGEON MASTER, allo stesso modo vanno incluse missioni e sfide sia per i personaggi divini che per quelli mortali. Le sfide simultanee sono un buon modo per ottenere questo risultato. Un'orda infinita di mostri si lancia all'attacco, e l'unica via di fuga passa attraverso una porta chiusa. Mentre un personaggio apre la serratura, gli altri lo coprono. Non ha alcuna importanza il ruolo del personaggio divino in questa situazione: ogni ruolo qui è eroico e significativo. Alla fine, tuttavia, le avventure di un dio novello si concentrano su quei compiti divini che i mortali non sono in grado di gestire.

IMPARARE A CONOSCERE I POTERI

Un personaggio che ascende al ruolo divino può o può non sapere come funzionano le capacità divine. La conoscenza dei punti di forza, delle debolezze, dei vantaggi e degli svantaggi divini potrebbe giungere insieme alla scintilla divina. I giocatori che impersonano tali personaggi non dovranno far altro che dare una lettura a questo libro per vedere quello che i loro personaggi sanno o non sanno fare.

Magari, invece, i nuovi personaggi divini dovranno imparare attraverso l'esperienza. Ciò può essere un processo lungo e frustrante, ed alcune capacità potrebbero non essere mai scoperte.

Infine, un mentore divino potrebbe istruire i personaggi sulle loro nuove capacità. Pur essendo un caso simile al primo, un mentore può comunque mentire o non dire tutta la verità, a seconda del suo reale atteggiamento verso i nuovi dei.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti, ascesi al ruolo divino, si avventurano su un Piano Esterno. Raggiungono un baratro impossibile da attraversare, e per la prima volta dovranno sperimentare la natura plasmabile divina del piano per creare un ponte.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti ascendono al ruolo divino e dopo molte avventure vengono nominati a far parte del "comitato di accoglienza divina" per i nuovi dei. Questi nuovi dei hanno le loro idee e motivazioni, radicate in anni e anni di avventure. I personaggi giocanti dovranno decidere cosa dire loro e come influenzare le loro alleanze.

RESPONSABILITÀ DIVINE

Non appena i personaggi divini si saranno abituati ai loro nuovi sensi e poteri, si potrà cominciare a introdurli alle loro responsabilità. Adesso sono dei, e gli dei hanno seguaci. I mortali adesso implorano la loro intercessione, o li pregano di punire i loro nemici, a seconda degli allineamenti rispettivi. Gli altri dei si aspettano che ci sia una risposta a queste preghiere!

Se gli dei della campagna fanno affidamento sui seguaci per il loro potere, allora i personaggi giocanti divini dovranno diffondere la voce, nel mondo dei mortali, della loro disponibilità ad essere venerati. Se i mortali venerano gli dei per amore, per attirare seguaci è sufficiente informarli del proprio stato divino e dell'area di influenza su cui si presiede. Se i mortali venerano gli dei per gratitudine o necessità, quanto detto è comunque un buon punto di partenza. Se invece i mortali venerano gli dei per paura, i personaggi giocanti divini dovranno visitare il regno dei mortali per mostrare il loro potere e causare il timore generale.

Anche le divinità indipendenti possono aver bisogno di attrarre seguaci. Chi non lo fa potrebbe essere considerato un "fannullone" o uno "scansafatiche" dagli altri dei. Nei pantheon coesi, la divinità suprema potrebbe avere scarsa stima di coloro che eludono le proprie responsabilità, che si comportano in modi tali da allontanare i seguaci o che non si prodigano per aumentare il numero di seguaci del pantheon.

Ad alcuni giocatori potranno piacere le campagne incentrate sull'esecuzione dei compiti divini. Vorranno affrontare le attività più importanti e le richieste di aiuto "in gioco", e gradiranno le avventure che cominciano con i loro comuni compiti divini e che poi si evolvono in missioni secondarie. Altri giocatori invece vorranno tenere questi compiti sullo sfondo, e li risolveranno al di fuori delle sessioni di gioco.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti sono i patroni di una serie di piccoli villaggi ai piedi di una imponente catena montuosa. Si accorgono che gli abitanti dei villaggi invocano sempre più spesso il loro aiuto, e si mettono a investigare. Scoprono così che i nemici del loro pantheon hanno aperto nelle montagne un portale verso un piano infernale. I demoni stanno causando problemi, sotto il controllo degli avatar dei nemici.

SFIDE DIVINE

Le avventure divine non devono necessariamente differire da quelle mortali. I luoghi in cui avvengono sono più esotici, e i nemici molto più potenti, ma esistono avventure in dungeon divini o in terre selvagge divine tra i piani, o anche avventure cittadine divine, all'interno dei reami divini.

I giocatori potrebbero tuttavia attendersi di più dalle loro avventure divine, o almeno qualcosa di diverso. Si potrà cercare di evidenziare il cambiamento nello status divino del personaggio. In questi casi, le avventure tradizionali sono proprio quelle che si cerca di evitare, a meno che non si sia estremamente scaltri nel loro concepimento.

Alcune avventure, come minimo, dovrebbero concentrarsi sugli obiettivi o gli interessi del pantheon. Ad esempio, se le divinità del pantheon non sono quelle originarie dell'universo, potrebbero esistere dei primigeni che tramano negli angoli più oscuri dei piani, nell'attesa che i personaggi giocanti vengano a trattare con loro. Le risorse divine potrebbero essere necessarie per sconfiggere draghi o esterni particolarmente potenti.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti si avventurano nell'Abisso in qualità di emissari degli dei. Nelle sale di un principe del mondo sotterraneo, vengono sottoposti a sfide e gare da superare, pur mantenendo sempre un atteggiamento diplomatico. Thor, Loki e Thialfi hanno dovuto affrontare sfide simili quando si recarono a far visita ai giganti. Costoro costrinsero Loki a cercare di ingoiare il Fuoco, Thialfi a cercare di battere in velocità il Pensiero, e Thor a provare a bere l'acqua degli oceani e poi sollevare il Jormungandr. I giganti rimasero sconvolti quando Thor, involontariamente, arrivò a un passo dal successo!

CAMPIONI DIVINI DEL PANTHEON

Molti pantheon storici o letterari avevano i loro nemici tradizionali. Il pantheon nordico aveva come nemici i giganti, ad esempio. Nella cosmologia di DUNGEONS & DRAGONS, i draghi e gli esterni infernali minacciano tanto gli dei quanto i mortali. I personaggi giocanti possono diventare i campioni dei loro patroni o del loro intero pantheon. Le loro battaglie scuoteranno le fondamenta dell'esistenza, mentre ogni fazione combatte per ottenere la supremazia universale. Protette dall'oscurità, le fazioni cercano artefatti e profezie per guadagnare un vantaggio sui loro avversari. I mortali di alto livello sono molto importanti perché hanno il potenziale necessario per unirsi alla battaglia divina. Il loro pantheon vuole che diventino dei campioni, e gli avversari del loro pantheon vogliono prevenire questa ipotesi, o meglio ancora trascinare i personaggi dalla loro parte.

Spunto per un'avventura: I personaggi giocanti ricevono una richiesta da una potente divinità. I mortali preferiti dalla divinità sono scomparsi, e nemmeno i suoi sensi divini sono in grado di localizzarli. Siccome questi mortali erano candidati all'ascensione, la divinità teme che i nemici del pantheon li abbiano rapiti. La divinità offre alcuni artefatti come ricompensa per i personaggi, se questi ultimi riescono a recuperare i mortali scomparsi.

PANTHEON RISTRETTO

I personaggi che ascendono al reame divino devono affrontare le reazioni degli dei esistenti. Come i mortali che si muovono da una grande città ad un piccolo villaggio, tutti sanno che i personaggi sono nuovi venuti. Tutti gli dei esistenti avranno delle reazioni basate sulla perdita potenziale di seguaci, aree di influenza o autorità all'interno del pantheon. Queste preoccupazioni diventano pura e semplice ostilità se i personaggi hanno ottenuto il loro status divino rubandolo o uccidendo altri dei. Le avventure che ruotano intorno ai personaggi differiscono da quelle che ruotano intorno ad una trama o all'azione; sono simili alle avventure ad eventi descritte nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*, poiché sono guidate dalle scelte dei personaggi.

Spunto per un'avventura: Uno degli dei di un pantheon coeso è furibondo con i personaggi giocanti. Quando costoro sono divenuti dei, il capo del pantheon ha punito questo dio togliendogli alcuni gradi e regalandoli ai nuovi arrivati. Intenzionato a vendicarsi, questo dio prova a screditare i personaggi inviandoli in missioni che, se avranno successo, offenderanno o causeranno le ire del capo del pantheon. La divinità vendicativa li adula e li imbonisce con bugie, facendo leva sulle loro emozioni. Lontano dalla presenza dei personaggi, ride sotto i baffi mentre pesta i loro divini piedi.

POLITICA DIVINA

Ogniqualvolta si abbia più di un essere intelligente in una data situazione, nasce la possibilità di creare intrighi, piani e situazioni politiche. I pantheon non sono diversi. Gli dei si avvicinano ai nuovi alleati offrendo loro la possibilità di unirsi a alleanze, fazioni, clan e ordini segreti. Se ai giocatori piacciono le avventure piene di intrighi e investigazioni, ricordate che gli dei hanno storie lunghe, e intrattengono relazioni complesse. Gli avventurieri di questo tipo scoprono le personalità degli dei attraverso i mezzi che questi utilizzano per ottenere i loro fini.

In genere, gli obiettivi degli dei sono focalizzati sul controllo del potere o della posizione. Il potere è importante solo se ve ne è una quantità limitata e l'unico modo per ottenerne in più consiste nel persuadere, ingannare o costringere gli altri dei.

La posizione e il grado divino tendono ad essere più significativi nei pantheon coesi, laddove le divinità hanno responsabilità e ruoli aggiuntivi, oltre a quelli dettati dalle loro aree di influenza. Ermes, ad esempio, era un dio dei viaggiatori e della buona sorte in genere, ma sull'Olimpo era anche il messaggero degli dei e l'accompagnatore dei morti sino al regno di Ade. Alcune posizioni sono più desiderabili di altre, e molte divinità potrebbero cercare di fare lo stesso lavoro divino. Nel pantheon di D&D, Heironeous e Hextor combattono indefessamente i reciproci piani, e si oppongono l'uno all'altro. I personaggi giocanti potrebbero facilmente trovarsi schierati da un lato o dall'altro della contesa.

Spunto per un'avventura: Quando i personaggi giocanti ascendono per unirsi al pantheon, scoprono che tutte le posizioni sono già state ricoperte. Un dio minore della guerra spiega loro che possono senz'altro viaggiare, andare all'avventura o semplicemente rilassarsi. Possono diventare i servitori di un altro dio se vogliono, e imparare tutto sui compiti di quel dio. Spiega inoltre che, sebbene i mortali ne siano all'oscuro, di solito gli dei ottengono le loro posizioni uccidendo chiunque ricopra il ruolo desiderato. Quando si verifica tale evento, i mortali pensano che il dio precedente sia "andato in pensione", o che sia morto di una morte eroica, combattendo gli avversari del pantheon.

Man mano che i personaggi giocanti vivono le loro vite divine, il dio minore della guerra dice loro, mentendo, che il guardiano del pantheon, guarda caso un dio maggiore della guerra, li disprezza. Il suo tentativo è di stimolare i personaggi a combattere con quest'ultimo, nella speranza che lo indeboliscano quanto basta perché il dio minore possa concludere il combattimento e prendere il suo posto come guardiano.

AVANZAMENTO DIVINO

È preferibile gestire l'avanzamento divino attraverso il gioco di ruolo. Man mano che i personaggi guadagnano la fiducia degli altri dei, vengono loro affidati più incarichi, e i gradi divini vengono di conseguenza. Seguono alcune linee guida per aiutare a stabilire quando i personaggi siano pronti per ottenere i gradi divini.

Il grado divino iniziale dipende dalla cosmologia adottata. Si può stabilire che i mortali partano dal grado 0 o dal grado 1. Se l'ascensione può solo essere impartita o acquisita, i nuovi dei dovrebbero iniziare con un grado divino 0. Se i mortali possono rubare il potere divino, potrebbero non essere in grado di gestire l'intero potere del loro nuovo stato, almeno all'inizio. Lo stesso vale per il potere divino ceduto a un mortale e per il potere acquisito uccidendo un dio. Tuttavia, si può stabilire di far scendere subito in mischia i mortali, consegnando loro l'intero potere del loro predecessore. Questa tecnica conduce naturalmente ad avventure centrate sull'apprendimento dei poteri.

Avanzare nei gradi divini dipende anche dalla decisione sullo status divino limitato o illimitato. Se esiste un limite finito di potere divino, può non essere possibile avanzare, a meno che un dio esistente ceda potere o muoia. In questi casi, bisognerebbe decidere se il grado del dio precedente si trasferisce insieme al potere. Quando qualcuno uccide un dio, potrebbe semplicemente liberare i gradi divini del dio morto. Magari un dio potrebbe cedere potere al cosmo invece che al suo successore. Una tale decisione potrebbe condurre a una gara per avanzare poiché ogni divinità cercherà di riempire quanto prima gli spazi lasciati vuoti.

Se non esiste un limite al potere divino, l'avanzamento può essere controllato da un'altra divinità. Questa situazione è abbastanza comune nei pantheon coesi; la divinità principale del pantheon è di solito l'autorità che controlla.

Limiti sull'avanzamento: I personaggi dovrebbero guadagnare un grado divino alla volta, a meno che la cosmologia adottata stabilisca che acquisiscono l'intero grado e potere di un dio quando lo uccidono o lo derubano.

LA FONTE DI TUTTO IL POTERE DIVINO
I nomi di Pelor, Loki, Atena, Osiride e dei loro simili sono invocati dai devoti come dai disperati. Con caratteristiche oltre la portata dell'immaginazione dei mortali, lo splendore delle divinità fa impallidire anche il più grande degli eroi.
Questo supplemento per il gioco di D&D® fornisce tutto l'occorrente per creare e invocare gli esseri più potenti della vostra campagna. Include descrizioni e statistiche ricche di dettagli su più di settanta divinità provenienti da quattro pantheon. Assieme ai consigli per creare le vostre divinità, Dei e Semidei fornisce informazioni sull'ascesa dei personaggi allo status divino.
Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master deve possedere anche il Manuale del Giocatore, la Guida del DUNGEON MASTER e il Manuale dei Mostri. Un giocatore necessita del solo Manuale del Giocatore.
d20 system
Visita il sito web
www.wizards.com/dnd
25
TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web:
www.25edition.it
ISBN 88-8288-051-6
Prezzo: € 29,95